playstation - nintendo 64 - dreamcast anno 10 - febbraio 2000 - numero 93

consolemania

Lire 7000

XENIA EDIZIONI

Shen Mu
Cosa sa fare veramente il Dreamcast?

Gran Turismo 2
Smontiamo pezzo per pezzo
il capolavoro Polyphony...

Donkey Kong 64
L'ennesima lezione della Rare

questo mese:
PlayStation: SuperCross Circuit - EA Sports Supercross 2000 - FA Manager
Fighting Force 2 - Gran Turismo 2 - International Track & Field 2
Medal of Honor - Toy Story 2 - Warpath
Nintendo 64: Donkey Kong 64 - Hybrid Heaven
Dreamcast: Virtua Striker 2 - Choukousenki Kikaioh

Spedizione in abbonamento postale 70% Filiale di Milano.

ISSN 1127-123X
00093
9 771127 123002

STUNTING IS NOT A CRIME
ATTENZIONE: Lo "Stunting" può essere praticato esclusivamente in spazi appropriati e protetti.
Per la normale circolazione indossa il casco e rispetta le norme del Codice della strada.
ANNI DI GARANZIA
Le condizioni dai Concessionari. I Concessionari Ufficiali MBK sono sulle PAGINE GIALLE Gli scooter MBK sono distribuiti in Italia da Belgarda S.p.A. Gerno di Lesmo (MI). MBK sceglie ADVANCE

6 ACCESSORI
COMPRESI NEL PREZZO*
SE ACQUISTI IL NUOVO MBK
STUNT
PROTEZIONI LATERALI CARBON LOOK
SCHELETRO SCUDO PARAGINOCCHIA
FINALI MANUBRIO IN ERGAL ANODIZZATO
COPRISELLA BICOLORE
CUPOLINO
KIT VITI IN ERGAL ANODIZZATO.
IL CONCESSIONARIO MBK TI ASPETTA CON TUTTE LE INFORMAZIONI SULLA PROMOZIONE.
*L. 3.330.000
al netto di contributi in caso di ecorottamazione.
MBK
A NEW WORLD
Sistema

Editore
Xenia Edizioni S.r.l.

Direttore Responsabile
Roberto Ferri
ferri@xenia.it

Responsabile Settore Console
Alessandro Rossetto
law@xenia.it

Capo Redattore
Marco Auletta
rulla@xenia.it

Assistente di Redazione
Raffaele Sogni
raffo@xenia.it

Redattori
Alessandro Rossetto (law@xenia.it), Andrea Della Calce (mao@xenia.it), Christian Antonini (kriss@xenia.it), Davide Corrado (konrad@xenia.it), Davide Pessach (pat.garret@xenia.it), Davide Tosini (iltoso@xenia.it), Fabio Casale (fabio.casale@xenia.it), Manuel Auletta (manuel@xenia.it), Marco Auletta (rulla@xenia.it), Massimo Monti (ilvlad@xenia.it), Massimo Nichini (nkz@xenia.it), Matteo Leccardi (teonet@xenia.it), Mirko Marangon (mirko@xenia.it), Raffaele Sogni (raffo@xenia.it), Sergio Porcellini (ray@xenia.it), Stefano Lisi (duspa@xenia.it), Thomas Mantero (mainman@xenia.it)

Segretaria di Redazione
Ellis Malavasi

Responsabile Marketing
Stefano Lisi
Tel. 02878511 Fax 02/878567
stefano.lisi@xenia.it

Progetto Grafico / Impaginazione
Alessandro Alziati / Claudio Celasco

Redazione
Xenia Edizioni
Casella Postale 853 - 20101 Milano
Tel 02878512 Fax 02878567

Pubblicità
Xenia Edizioni - Ufficio Pubblicità
Via Carducci 31 - 20123 Milano
Tel. 0286464279 - Fax 028057626

Stampatore
Rotolito Lombarda S.p.A.
Cernusco sul Naviglio (MI)

Distribuzione
ME.PE. S.p.A.
Via G. Carcano 32 - 2141 Milano

Abbonamenti e arretrati solo con versamento su C/C postale n° 19551209 intestato a Xenia Edizioni S.r.l. - Via dell'Annunciata 31 - 20121 Milano
Tel. 02878511
Abbonamento: 11 numeri lit. 70.000
Arretrati: doppio del prezzo di copertina

Pubblicazione mensile
Registr. Tribunale di Milano
N° 660 del 21/9/1991
Pubblicità inferiore al 70%
Spedizione in abbonamento postale 70%
Filiale di Milano

Dreamcast

Virtua Striker 2 ver. 2000.1	42
Choukousenki Kikaioh	76
Shen Mu	88
Rayman 2	92

Nintendo 64

Donkey Kong 64	50
Hybrid Heaven	80

PlayStation

Fighting Force 2	30
Medal of Honor	34
International Track & Field 2	38
Toy Story 2	46
Supercross Circuit	56
EA Sports Supercross 2000	56
Warpath	60
Gran Turismo 2	64
FA Manager	84
Fear Effect	94

Anteprimania	6
Speciale SnowboarDay	20
Made in Japan	22
Recensioni	30
Preview	88
L'angolo di TGM	96
Facce Ride	99
Cheatmania	100
Scuola di Sopravvivenza: Sonic Adventures	102
Scuola di Sopravvivenza: Dino Crisis	112
Secondamania	123
Posta e Risposta	127

64

50

46

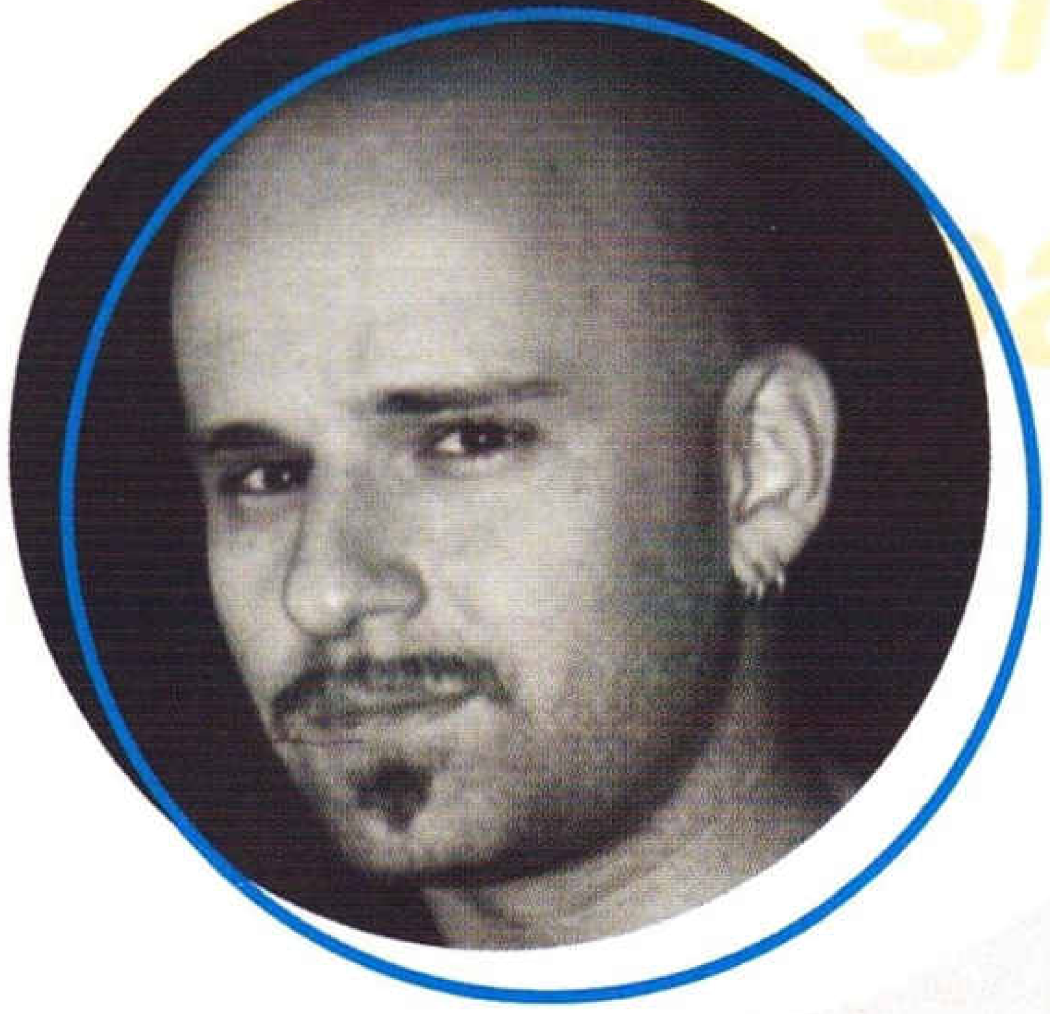
56

94

febbraio - N°93
sommario Console Mania

febbraio - N°93
editoriale Console Mania

Ogni volta che si parte si lascia indietro una parte di se stessi...



In questo caso quella lavorativa:

Marco e io siamo alla vigilia di una partenza (vacanza io, lavoro lui) e ci troviamo a sbrigare le ultime cose a poche ore dal tragitto verso l'aeroporto di Malpensa, cercando di gareggiare contro l'inesorabile ticchettio del tempo, rappresentato in questo caso particolare da una sveglia gadget che riposa sulla scrivania di Raffo e la cui suoneria è stata regolata da Toso per suonare a un'ora indecente della serata. Nel suo caso gli avrebbe permesso di svegliarsi da uno stordimento dovuto alla mancanza di sonno e di continuare a lavorare (in uno dei pochi momenti in cui si degna di farlo), nel nostro ha causato un mio triplo carpiato sulla poltrona in pelle di redattore e una bastonata di MA. Per fortuna che ne ho una anche io, di quelle sveglie, così la potrò passare a Raffo e lui non si accorgerà di nulla...

Il lavoro invece non si può passare a nessuno: se manchiamo sia MA che io ConsoleMania rischia di rimanere incastrata nei mille problemi, più o meno pratici che, puntuali come la succitata sveglia, si ripresentano poche ore prima della consegna. Così, armati della valigia già pronta e di due DVD da visionare nel resto della nottata Marco (lui parte alle cinque del mattino) e di una pipa e un po' di tabacco io, facciamo gli ultimi aggiustamenti, controlliamo l'olio, puliamo i vetri e facciamo benzina, affinché si possa partire sapendo che la parte che ci lasciamo alle spalle questo mese riuscirà a soddisfarvi senza inseguirci sulle microonde di un telefono cellulare...

Buona lettura

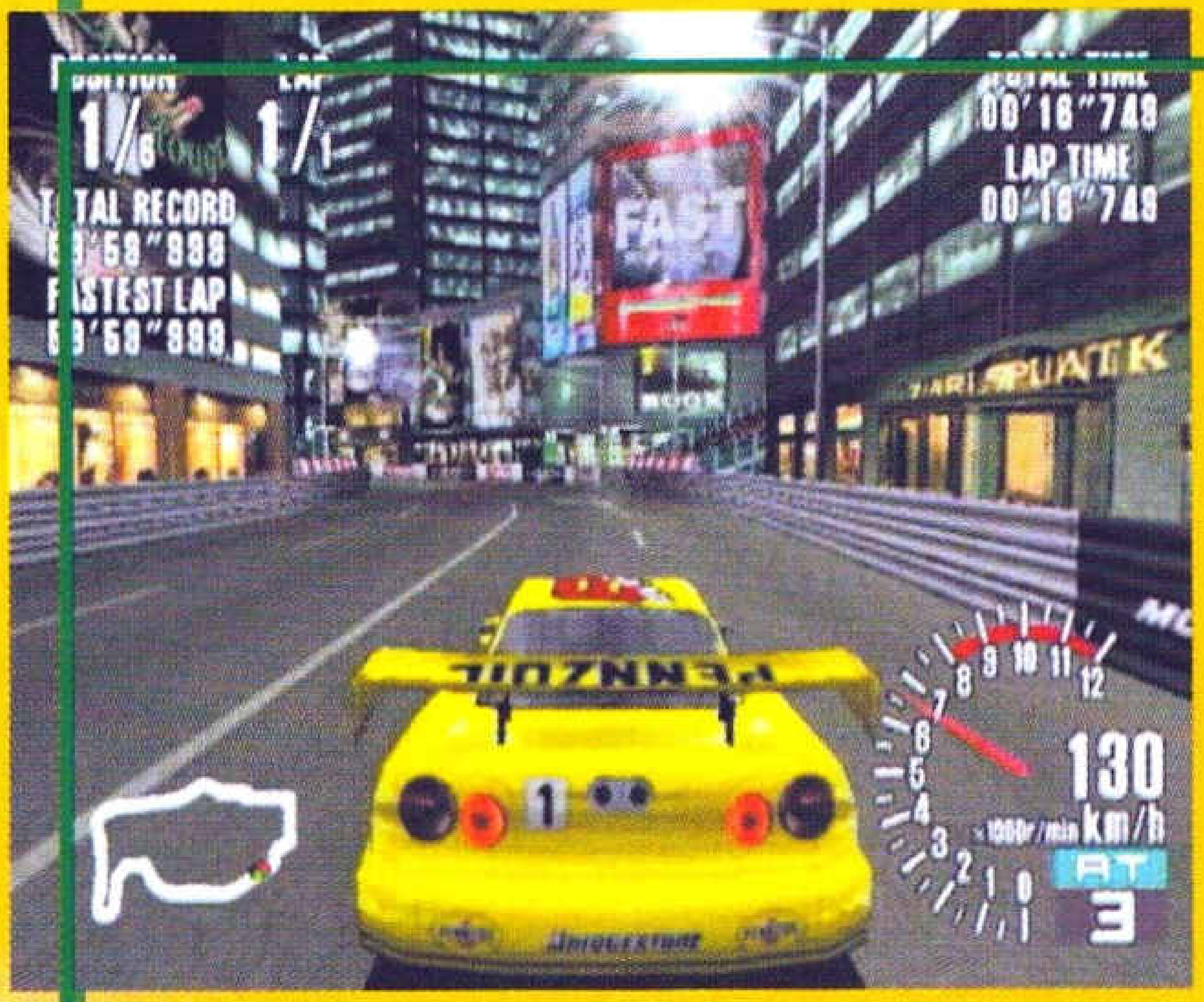
Alex Rossetto

Bentornati piccole pesti dalle mani impastate di Nutella, come vi va la vita? Spero malissimo, perché a me va peggio, e siccome sono geloso non sopporterei che qualcuno se la passi meglio di me. Oh, tranquilli che scherzo, questo mese però dovete promettere che farete davvero i bravi e che risparmierete i soldini della paghetta: ricordate che il prossimo mese è quello di Marzo...

Ne resterà solo uno! SEGA GT

Dreamcast

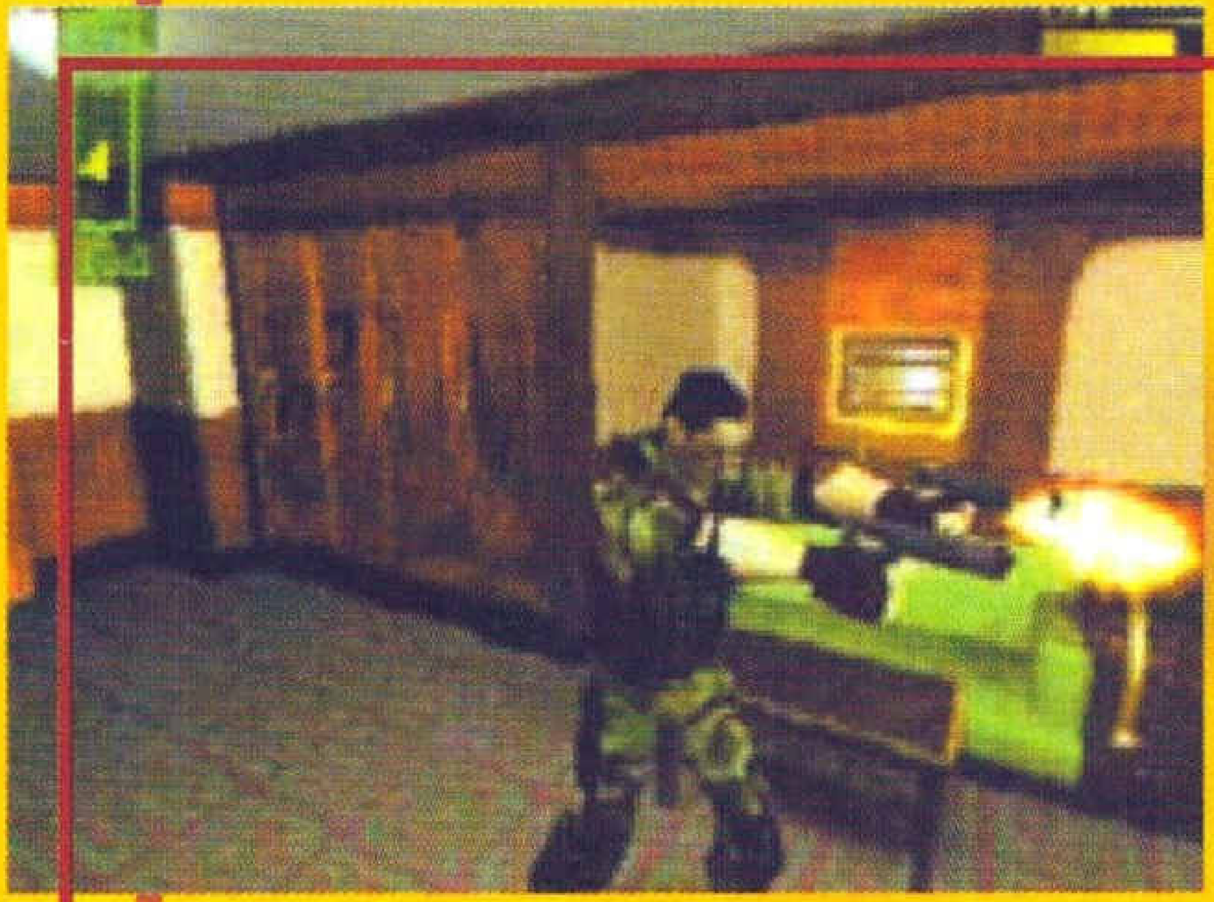
Anche se non lo dà a vedere granché, Sega comincia a sentire il fiato di Sony sul collo, per cui più si avvicina il mese di marzo, più lei affila le armi in vista dello scontro sul campo. Visto che il PSX2 avrà il suo bel gioco di guida di lancio (Gran Turismo 2000), e che Sega Rally 2 è ormai troppo vecchio per essere usato come termine di paragone, i creatori di Sonic si sono inventati un nuovo capitolo della serie GT. Il prossimo si chiamerà Sega GT: Homologation Special, e a giudicare dalle foto distribuite potrebbe seriamente impensierire il futuro prodotto dei Polyphony (considerato anche il fatto che secondo molti GT 2000 non sarà una grossa innovazione rispetto a GT 2, ma servirà solo come "teatro" delle potenzialità di PSX2). Grafica a parte, sembra che più di qualche spunto sia stato ripreso da Gran Turismo: per correre in alcune gare avrete infatti bisogno di prendere le rispettive patenti, e per comprare o modificare le vostre auto dovrete necessariamente vincere per ottenere soldi senza i quali dai negozi non otterrete un bel nulla (beh, questo almeno è molto realistico). Anche in Sega GT ci saranno un sacco di auto, circa duecento, quasi tutte da modelli reali di Toyota, Mazda, Mitsubishi, Honda, etc. Le credenziali non finiscono di certo qui: la giocabilità dovrebbe essere garantita dai membri del team che sta lavorando al gioco, tutti nomi piuttosto noti (solo per citarne uno: Takeshi Nimura, che ha preso parte alla creazione del bellissimo Nights), poi si conteranno diverse modalità di gioco, fra cui la modalità carriera, due giocatori, corsa a tempo, e anche una speciale sezione di "modifica" in cui tutto della nostra auto sarà personalizzabile, stemmi compresi. Insomma, sembra che Sega non abbia nessuna intenzione di rendere la vita facile alla Sony, il che, per noi giocatori, non è che un vantaggio.



I giapponesi questi fortunati.

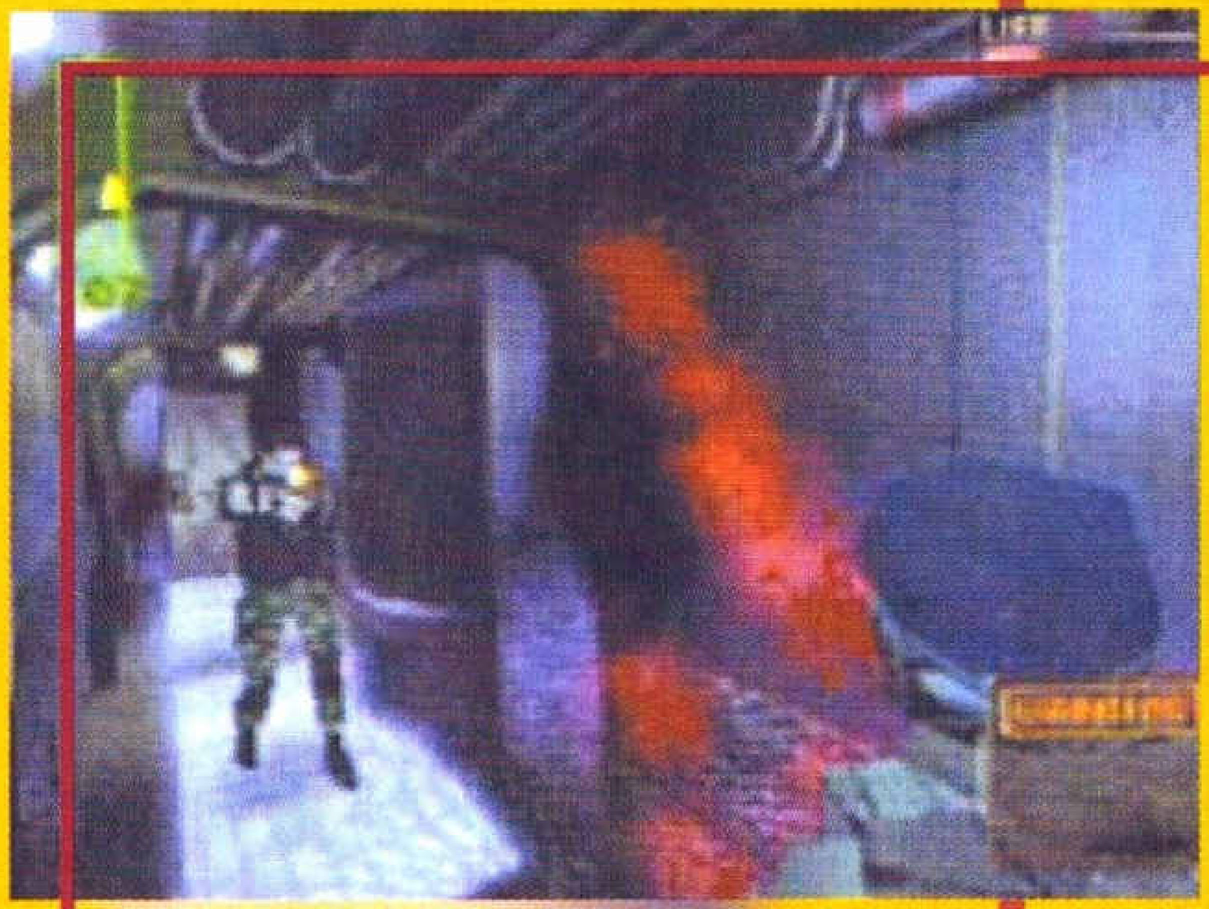
Lo avrò scritto e pronunciato un miliardo di volte, ma non mi stancherò mai di farlo: invidio incredibilmente i giocatori Giapponesi. La notizia scatenate tale invidia, questo mese, è quella che riguarda i possessori di 64DD, periferica di cui possono godere solo laggiù, che per pochi yen potranno scaricarsi via modem una lunga serie di giochi che hanno fatto la storia del NES, per poi giocarci tramite un emulatore appositamente creato. L'annuncio segue a poca distanza quello fatto da Sega, secondo cui i possessori di Dreamcast potranno scaricarsi molti giochi legati al successo del Megadrive e del PC Engine della NEC.

Wow, per un pelo!
CHASE THE EXPRESS

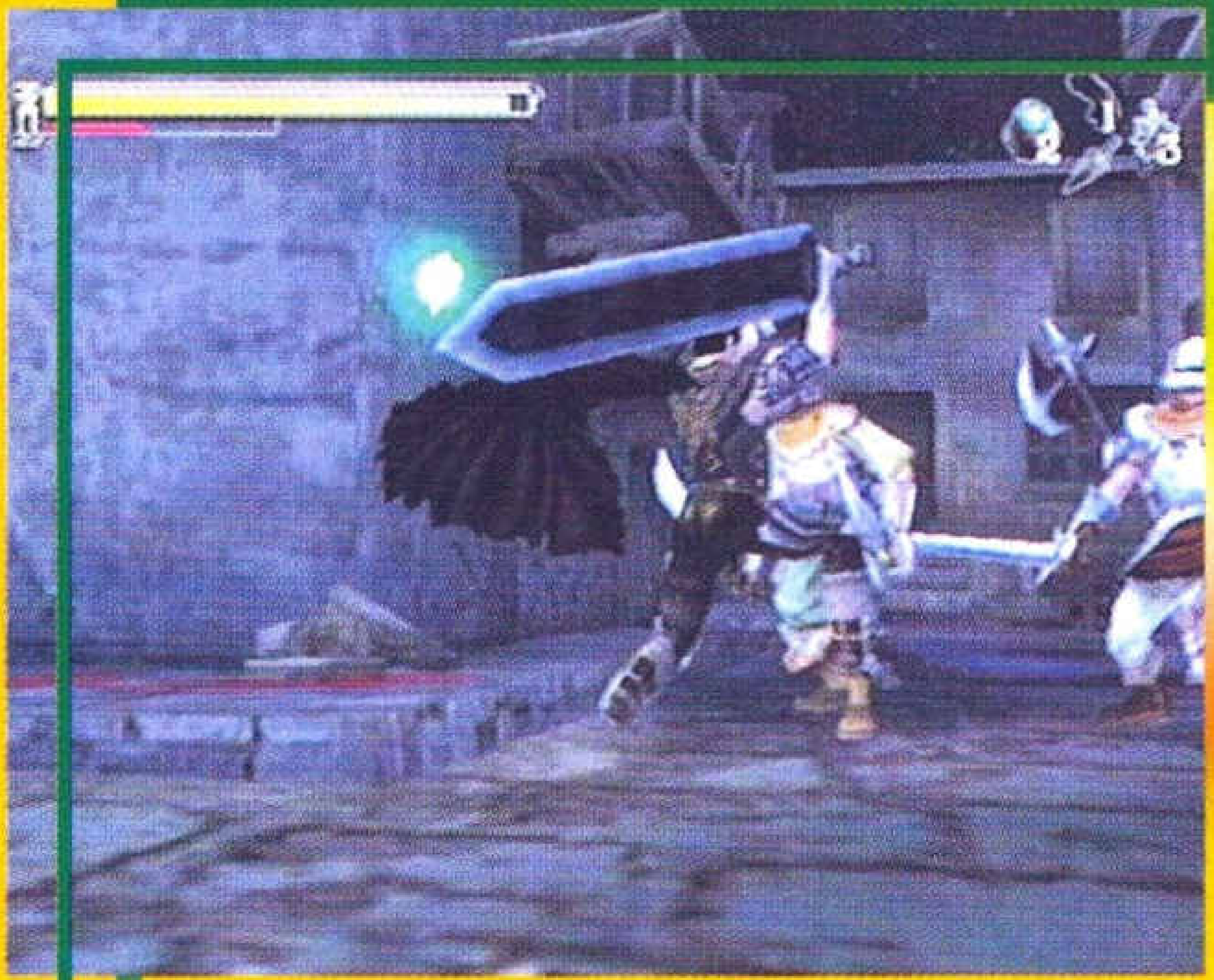


Playstation

Chissà quante volte, salendo su un treno, o su qualunque altro mezzo, avrete pronunciato una frase come quella qui sopra. Certo che se il treno in questione fosse stato quello della NATO che va da San Pietroburgo a Parigi, avreste fatto meglio a perderlo. Il Blue Harvest (questo il nome del treno) infatti, è stato preso da alcuni terroristi, e non capita tutti i giorni di avere dalla propria parte un eroico americano che si sobbarca l'impresa di far fuori tutti i cattivi. Proprio nei panni di Jack, l'eroe di turno, vi intrufolerete nel treno, ed insieme a due compagni, una graziosa francesina e un russo di quarantacinque anni, comincerete il vostro viaggio, lungo trenta tappe, durante il quale sarete impegnati in sia in furiose sparatorie, sia nella risoluzione di ingegnosi puzzle. Il gioco sarà completamente in 3D, con visuale in terza persona, e con tre livelli di difficoltà, sebbene l'unica differenza dovrebbe essere rappresentata dalla minore energia dei nemici ai livelli più semplici. Per meglio narrare la storia la Sony ha inserito ben cinquanta minuti di sequenze animate, create copiando le efficaci tecniche usate oggigiorno per girare i normali film su pellicola. Chase the Express sarà distribuito su due CD-ROM, e l'uscita è prevista per i primi del mese.

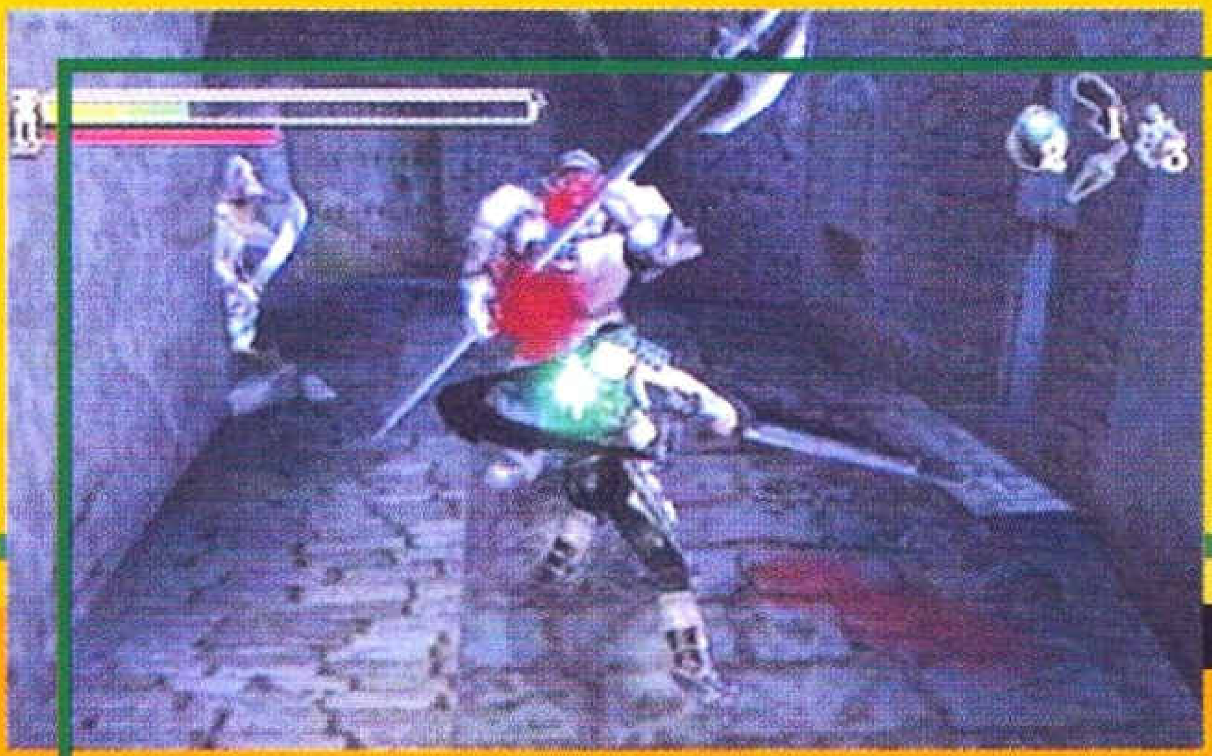


Cosa non si fa per amore
BERSERK



Dreamcast

Facciamo un sondaggio: quanti di voi sarebbero disposti a rischiare la vita per la propria amata? Mi spiego meglio: se mentre ve ne andate bel belli a passeggio per un posto sconosciuto saltassero fuori dei malviventi e vi soffiassero la donzella sotto il naso, quale sarebbe la vostra reazione? Magari non ve ne potrebbe fregare di meno, o magari vi comportereste come Guts, il protagonista di questo Berserk, ennesima trasposizione su console di un manga molto seguito in Japone (e popolare anche qui da noi). Guts si trovava a passeggio con la sua dama, quando alcuni brutti ceffi decidono che Casca, la donna di Guts, deve essere loro. Da buon eroe di turno Guts non può lasciare impuniti questi bravi, per cui, armi e bagagli, decide di andarsi a riprendere il maltolto. Al fianco del nostro eroe ci sarà la sua fida spada, di nome Dragon Killer (prima o poi qualcuno mi dovrà spiegare il perché di questi nomi alle armi), una cosa dalla potenza devastante, ma anche dalle dimensioni altrettanto incredibili, il che vi impedirà di usarla in luoghi stretti come corridoi o stanze. Quando sarete impossibilitati a fruire della spada potrete usare, a scelta, o i cari vecchi pugni, o dei più letali cannoni, balestre e coltelli da lancio, con la sola differenza che queste armi secondarie, a differenza della spada, hanno delle munizioni limitate, il che comporterà un'attenta ponderazione dell'uso che ne farete. Da notare il fatto che durante il gioco, in punti precisi, lampeggerà la figura di un pulsante, che, se premuto in tempo, vi eviterà lo scontro diretto con qualche gigantesco mostro, che, viceversa, sarete costretti ad affrontare se non riuscirete a premere il bottone nel tempo stabilito. Berserk dovrebbe essere già uscito in Giappone, mentre per una conversione dedicata ai mercati occidentali dovremo aspettare un tempo imprecisato, visto che non se ne sa nulla.



Fabio Casale

Oddio ancora!! ECW HARDCORE REVOLUTION

Nintendo 64

Non ci posso credere! Ancora un gioco di wrestling! E poi ci si lamenta della scarsa innovazione nei videogiochi. Non che mi sia antipatico il genere, ma oramai ne esce uno ogni due mesi, e mi sembra che nessuno dei giochi finora usciti abbia fatto gridare al miracolo. Penso che i soldi spesi in licenze e sviluppo per un nuovo titolo ogni volta, avrebbero fruttato molto di più se investiti nella creazione di qualcosa di meno "canonico". Comunque, almeno questo ECW una novità la porta: il bollino "M" sulla confezione, assoluta novità per il genere. La presenza di tale marchio assicura ai giocatori un livello di violenza molto superiore alla media, il che rende il gioco inadatto ai minori di diciassette anni (negli Stati Uniti infatti la vendita di tutti i giochi catalogati come "Mature" è proibita al pubblico giovanissimo). In ECW Hardcore Revolution potrete scegliere il vostro personaggio fra quaranta stelle della ECW, oltre a potervene creare uno dal nulla come accadeva in WWF Attitude (il gioco infatti è opera dello stesso team, e userà anche lo stesso engine poligonale). Le modalità di gioco sono, questo è veramente incredibile, una ventina, delle quali io non ne conosco esattamente nessuna, e che rispondono al nome di Lumberjack, Triple Treat, Iron Man, Tornado, e tante altre, compresa la cruenta "Barbed-Wire", un tipo di incontro in cui le corde del ring sono sostituite da filo spinato. Ogni personaggio è stato ripreso tramite motion capture, per cui ognuno avrà la sue mosse segrete e le sue movenze caratteristiche, per un totale di oltre quattrocento animazioni. ECW uscirà oltre che per Nintendo 64 anche per Playstation, e la data, per una volta, è stata divulgata con precisione: diciassette febbraio, per cui gli appassionati non dovranno aspettare molto prima di ritrovarselo sugli scaffali.

Dagli alla Midway

L'America si sa, è la patria degli eccessi, ma questa cosa ha davvero dell'incredibile. Agli inizi di gennaio una ventina di persone hanno inscenato una protesta contro la Midway e il suo Mortal Kombat. In particolare, queste persone, che appartengono ad un gruppo chiamato "I pacificatori Cristiani" (o qualcosa del genere), hanno protestato contro la decisione dell'amministrazione di Chicago di elargire la considerevole somma di due milioni di dollari alla Midway affinché questa restasse a Chicago invece di traslocare, presumibilmente, in California. La ragione di tale protesta? Sembra che questi signori non considerino giusto che il governo dia soldi a persone che vendono giocattoli così violenti ai bambini.

Giocate, navigate...

...e già che ci siete buttate giù pure qualche idea per il prossimo compito in classe. Scherzi a parte, sembra che la MadCatz, nota ditta produttrice di periferiche per Playstation (ma non solo), insieme ad un'altra non meglio precisata azienda taiwanese, stia per mettere in vendita un pratico convertitore per collegare una qualunque tastiera da PC al Dreamcast. Se la notizia verrà confermata questo sarà uno dei migliori accessori di cui ci si potrà dotare per sfruttare al meglio la propria console, sia per giocare che per collegarsi a Internet. Se pensate che sicuramente le tastiere dedicate costeranno un occhio, e che invece quelle per i comuni Pc non superano la ventina di mille lire...

NON FARE INCAVOLARE LA MAMMA...

BASTA CON I FILI !

Compatibile PLAYSTATION ™

Opzione DUAL SCHOCK ™ inclusa

Comandi ANALOGICI e DIGITALI

SENZA CAVI

Ideale per ogni tipo di gioco

Istruzioni IN ITALIANO

D+ INTERNATIONAL
DISTRIBUTORE ESCLUSIVO
www.dplus-int.com

Twin SHOCK

W IRELESS

ATOMIC ACCESSORIES

www.atomic-accessories.com

D+ CENTER
LAVORIAMO PER DIVERTIRVI

AMBOGIOCHI
Via Trieste, 36 (BS)
AMBOGIOCHI
Via Pinamonte
da Brembate, 1 (BG)
QUEEN COMPUTER
L.go Turati, 49 (TO)
GUALINI COMMERCIALE
Via Dorno,
68 Garlasco (PV)
PUNTO GIOCO
Via Cerione,
12-14 (NA)

ETB
Via Roma, 19 Velletri (RM)
CRAZY VIDEO
Via Dante, 165 (MI)
CRAZY VIDEO
Centro Comm. Le Porte Franche
Erbusco (BS)
ELETTRODOMESTICI TV
Corso Belgio, 98 (TO)
MEDIASERVICE
Via C. Emanuele III, 25 (CN)
OLIMPO VIDEO MUSIC
Via Puchoz, 20 Tempio Pausana (SS)

SELENE CITTA' NEGOZIO
V.le Prealpi, Erba (CO)
CINECCITA'
Via Vallassina, 125 (MI)
IPER ORIO
Via Portico 71, Orio Alserio (BG)
BABY PARK
Via Cesarea, 85 R (GE)
DISCOPIU'
Via Quintilliano, 29 (MI)
CENTRO INFANZIA E GIOCHI
Via Div. Cuneese, 2
Genola (CN)

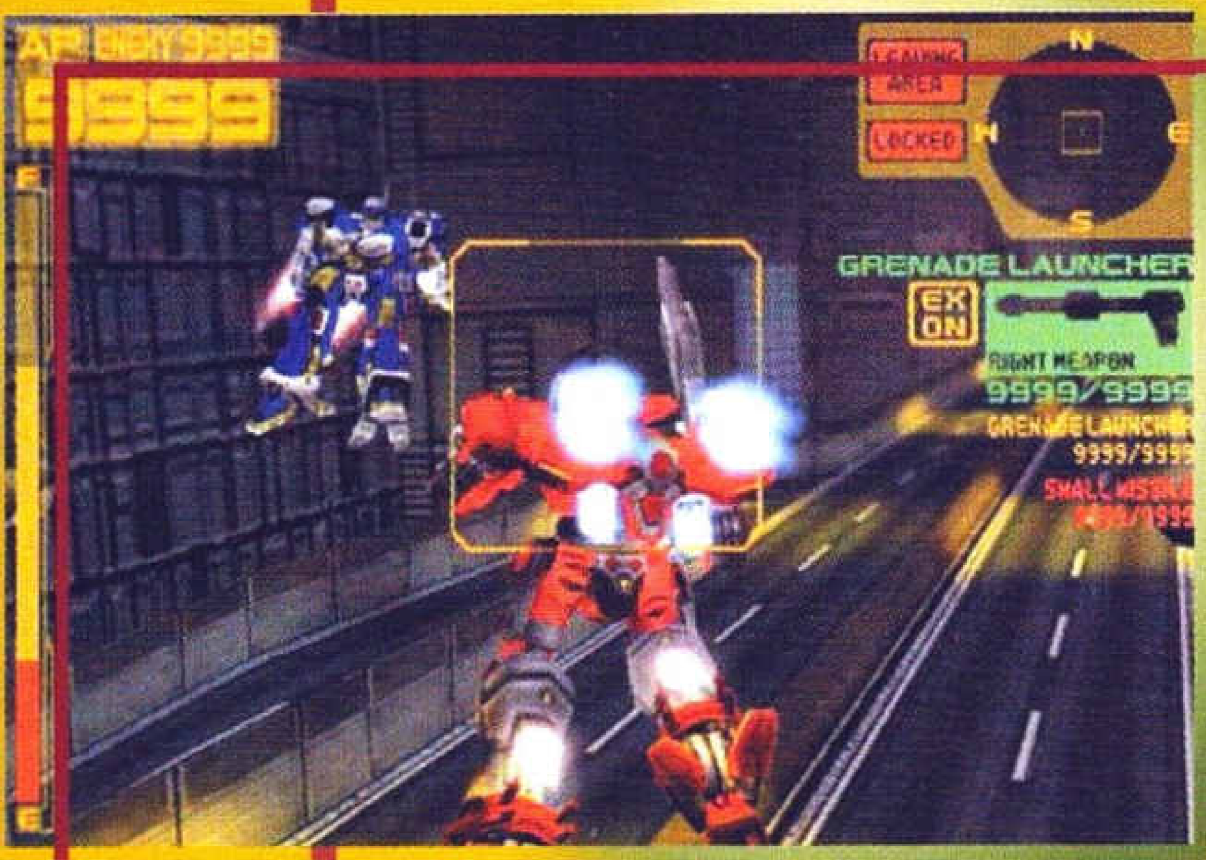
GIOCHI GARDEN
Corso Sempione, 33
Gallarate (VA)
CASTOLDI
Via C. Cantù, 19
Cinisello Balsamo (MI)
GISELGIOCHI
Via Dante, 37 Inveruno (MI)
G.G.INFORMATICA
Via S. Eurosia, 12
Cesano Maderno (MI)
PINCO PALLINO
Via Milano, 23 (CO)

EUROMERCATO
SOFTWARE UNIVERSE

Carrefour — CENTRO COMMERCIALE emmezeta MERCATONE ZETA — MediaWorld — BLUKIDS upim www.upim.it — PERGIOCO

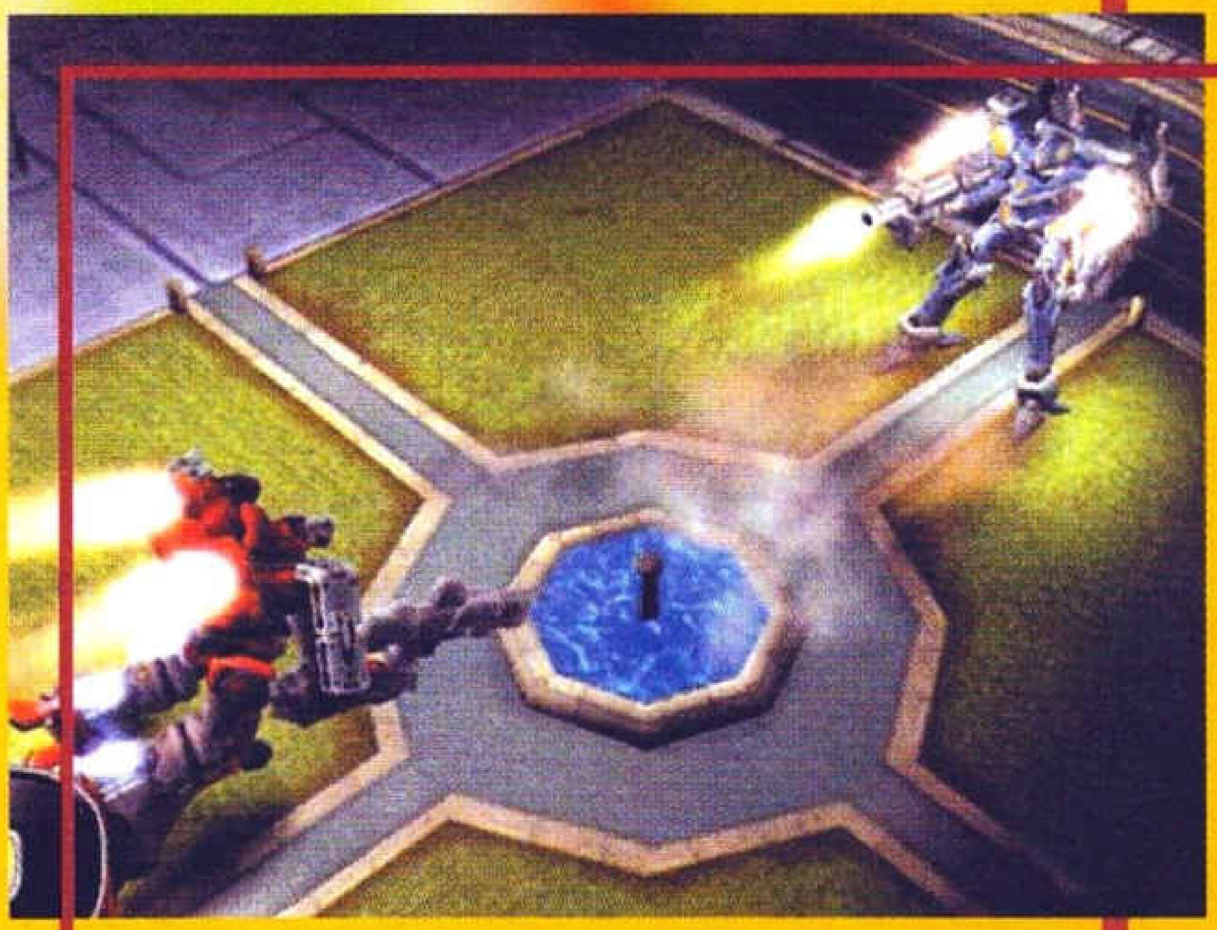
D+INTERNATIONAL S.R.L. Via Aquileia 33/E 20021 Bollate (MI) Tel. ++39 2 38 199.200 Fax. ++39 2 38 199.201

Armored core 2



Playstation 2

Sebbene il gioco sia ancora in alto mare mi è sembrato giusto, vista la qualità e il successo ottenuto dalla serie per PlayStation, mettervi al corrente del fatto che la From Software sta lavorando al seguito di Armored Core per la nuova console Sony. Sul gioco non si sa praticamente nulla, a parte il fatto che se pensavate che Armored Core fosse difficile con tutti quegli indicatori sullo schermo, questo Armored Core 2 vi farà letteralmente impazzire visto che gli indicatori sono diventati ben tredici e il giocatore potrà scegliere quali visualizzare a seconda dell'informazione di cui ha bisogno. Ci sarà un indicatore per i danni subiti, quello dei danni arrecati ai nemici, una lista dei messaggi di errore del sistema, traiettoria delle armi, tempo rimasto, un radar, e anche uno strumento che vi dirà che tempo fa. Come per il primo Armored Core, anche qui si potranno personalizzare i propri mech, sia nelle parti meccaniche che nel design, cambiandone i colori o ridisegnando il proprio emblema. Il gioco finito dovrebbe apparire durante il corso della prossima estate.



E a farne le spese è l'N64

Subito dopo avervi raccontato della "manifestazione" messa in piedi a Chicago contro la Midway, tristemente devo aggiornarvi anche sul fatto che sicuramente la versione per N64 di Mortal Kombat: Special Forces non vedrà mai la luce. Di sicuro la protesta di cui sopra non ha nulla a che vedere con questa notizia, ma ancora non si conoscono le vere ragioni che hanno spinto la Midway a questa conclusione. Addirittura sembra che il gioco fosse stato quasi del tutto accantonato, ma all'ultimo momento è arrivata la conferma che la versione PSX è attualmente in lavorazione.

I migliori scelgono i migliori

E' ovvio, solo il meglio può decidere cosa va bene e cosa no, giusto? Per questo motivo un gruppetto di facenti parte di software house d'elite si è riunito sotto richiesta della famosa rivista Edge, stilando quella che secondo loro è la lista dei cento migliori giochi di tutti i tempi. Fra i tanti erano della partita Martin Hollis (il creatore di Goldeneye), David Perry (presidente di Shiny Entertainment), Toby Gard (uno dei creatori di Tomb Raider), Demis Hassabis (Lionhead, chi legge TGM sicuramente lo conosce), nonché il grande Hideo Kojima (non servirebbe, comunque ve lo dico lo stesso: la mente dietro Metal Gear Solid). I primi quattro posti della classifica erano tutti di Nintendo, con Zelda: Ocarina of Time al primo posto e Mario 64 al secondo, mentre l'unico gioco PSX presente nella top ten era Gran Turismo 2 al quinto posto. Per dovere di cronaca vi riporto solo qualche altro nome (di certo non posso elencarli tutti e cento): Street Fighter 2 Turbo all'ottavo (nooooo!! Sacrilegio, non è da primo, però...), Tekken 3 al diciannovesimo, Soul Calibur al numero trenta, mentre una pietra miliare come Out Run me lo hanno buttato in cinquantatreesima posizione. No no no, non ci siamo.

Un gradito ritorno
ECCO: DEFENDER OF THE FUTURE

Dreamcast

Solo qualche riga fa mi lamentavo della scarsa innovazione nei giochi, e indovinate un po', ecco qui qualcosa che è davvero insolito. Beh, ad essere sinceri si parla di qualcosa nato la

bellezza di otto anni fa, ma siccome un tale numero di anni equivalgono ad un'eternità, si può dire che questo gioco sia abbastanza innovativo. Hmm, ok, cercherò di spiegarmi meglio. Molti anni fa una nota software house, la Appaloosa Interactive, pubblicò un gioco per Megadrive, il cui protagonista era un delfino, che riscosse un discreto successo in tutto il mondo (a me non piacque moltissimo, ma questo non conta). Guarda caso, una delle prime compagnie che hanno cominciato a lavorare sul Dreamcast è stata proprio la Appaloosa, che ha usato come esemplare di studio proprio il gioco del delfino. Il background del gioco è stato scritto da David Brin, noto e talentuoso scrittore di science-fiction. Ecco: defender of the future, prende forma in un futuro in cui umani e delfini convivono aiutandosi gli uni con gli altri, subito dopo una lotta contro una razza crudele che puntava a sterminare molte specie animali. Proprio questi cattivoni si inventano una macchina del tempo per tornare indietro al punto in cui gli umani si unirono ai delfini, con l'intento di cambiare la

storia, e, di conseguenza, il presente. Sarà compito di Ecco far sì che i piani dei tiranni vadano in fumo, e che tutto rimanga così com'è. Per la creazione del gioco Appaloosa Interactive si è servita di un nuovo tool proprietario, chiamato GameWorld Builder, grazie al quale i cambiamenti fatti al gioco possono essere visti in tempo reale, senza dover aspettare che grafici e programmatori adattino il gioco alle esigenze dei designer. Come potete notare dalle foto, inoltre, grande enfasi è stata posta sull'impatto grafico del gioco, tramite lo studio di un'interminabile serie di video e di centinaia di riviste. E' stato inserito anche un gran numero di nemici, con comportamenti differenti non fra tipi diversi, ma anche fra esemplari della stessa specie: ciò vuol dire ad esempio che due squali non attaccheranno in modo assolutamente identico, il che eviterà la creazione di tattiche di gioco ripetitive.

Nintendo Vs copie pirata 1 a 0

La Corte Federale degli Stati Uniti ha recentemente condannato la Bung Enterprises, al pagamento di una multa di sette milioni di dollari alla Nintendo, come risarcimento per i danni provocati dalla vendita delle periferiche, prodotte da Bung che vengono utilizzate per copiare i giochi Nintendo su normali PC, per poi venire distribuite illegalmente. Bung non ha mai dichiarato che questo fosse il fine ultimo dei suoi apparecchi, ma sicuramente è uno degli utilizzi primari fatti dagli utilizzatori.

Finalmente (?) è arrivato...

Avete comprato un Dreamcast Jappo e lo volete usare anche con i giochi Usa, o viceversa? Non è possibile, almeno per pochi giorni ancora. NCS, uno dei maggiori rivenditori online di console e accessori ha annunciato che fra pochi giorni (anzi, per voi che leggete la cosa sarà uscita da qualche settimana) metterà in vendita il primo vero mod-chip per Dreamcast. Dico "vero" perché finora si sapeva solo di qualche strana manovra di swap fra i GD-Rom, o di qualche strano Dreamcast con doppio BIOS Jap-Usa, entrambi non infallibili; mentre da adesso in poi si potrà tranquillamente comprare il gioco che più si preferisce senza la paura di non poterci giocare. Il prezzo della modifica bella che montata si dovrebbe aggirare sulla cinquantina di dollari, un po' meno se il lavoretto ve lo fate da soli.

I guai non finiscono mai!
ZELDA: MASK OF MUJULA

Nintendo 64

Accidenti, sembra ieri che avete finito di combattere e risolvere gli enigmi di Zelda: The Ocarina of Time, che qualche marrano già si intromette fra voi e la vostra tranquillità. Eh, che ci volete fare, è dura essere un eroe. Il nuovo episodio di Zelda, comincia praticamente quasi subito dopo il ritorno della pace su Hyrule, e di Link alla sua forma di bambino, quando proprio a questo (e a chi altri sennò) un bel giorno appare un losco figuro che, rivelatogli di aver rapito Epona, il cavallo di Link, scompare attraverso un portale. Link, manco a dirlo, non si fa gli affari suoi, lo segue, e si ritrova su un nuovo mondo, molto differente da Hyrule, e del quale la sorte sembra segnata, visto che da lì a pochi giorni la luna ci andrà a cozzare contro, distruggendolo. A questo punto il povero Link si trova con l'ingrato compito di ritrovare il suo cavallo, tornare a casa, e salvare il pianeta dalla distruzione, che bello! Storia a parte, questo ennesimo capitolo di Zelda riprende lo stesso sistema di gioco di Ocarina of Time, e la stessa bellissima grafica, addirittura migliorandola (questo nuovo mondo è molto più colorato) e aggiungendoci scene d'intermezzo di migliore qualità. Di differente, rispetto al predecessore, Mask of Mujulu avrà un nuovo indicatore del tempo, che consiste in una specie di orologio con una luna e un

sole (il che mi fa dedurre che questa volta il tempo giocherà un ruolo fondamentale nel gioco), e una nuova funzione delle maschere che invece di cambiare solo il volto di Link, ne modificheranno anche il corpo, mettendolo in condizione di compiere azioni altrimenti impossibili (arrampicarsi lungo pareti lisce e ripide, nuotare per lunghi tratti sott'acqua, etc.). Tutto questo ha comunque i suoi risvolti negativi, e giocare a Zelda: Mask of Mujulu sarà possibile solo per coloro che possiedono l'espansione di memoria. La cosa è già successa con Donkey Kong 64, e, fatte le dovute proporzioni, sarebbe stato praticamente impossibile che questo Zelda non ne avesse fatto richiesta.

VENDITA PER CORRISPONDENZA
Non sei di Milano? Richiedi i nostri listini telefonando
allo 02.33.00.00.36 o collegati al sito Internet www.newelonline.com
SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA!!!
NEWEL SHOP
DVD VIDEO
PlayStation
NINTENDO64
e-XSITE
Dreamcast.
GAME BOY COLOR
CERCHIAMO COLLABORATORI, CHIAMACI!!!
CONSOLE - ACCESSORI - VIDEOGAMES - COMPUTERS
ASSISTENZA TECNICA
ED ORA IN NEWEL SHOP
PUOI TROVARE
ANCHE I PRODOTTI
MAGIC
L'Adunanza
WARHAMMER 40,000
WARHAMMER
MORDHEIM
DOMENICA
27 FEBBRAIO 2000
PRIMO TORNEO PRINCIPIANTI
DI MAGIC
ISCRIVITI ENTRO IL 19.02.2000
NEWEL SHOP
Via Mac Mahon, 73
20155 Milano
Tel. 02.33.00.00.36
TUTTI I MARCHI RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO LEGITTIMI PROPRIETARI

...Ma cosa ne pensa mamma SEGA?

Nulla, la Sega non pensa nulla. O meglio, non sembra che cerchi di combatterli (mi riferisco ai mod-chip di qui sopra). A differenza della rivale Sony, che ha cercato in tutti i modi di evitare l'importazione parallela dei suoi titoli (non si sa poi perché, forse per farci pesare ancor più la nostra posizione geografica. Capisco benissimo la lotta alla pirateria, ma perché io che vivo in Italia non posso giocare con, chessò, Z-Gundam comprato ORIGINALE?), arrivando a eliminare la porta parallela negli ultimi modelli di PSX, Sega ha dichiarato che non ci sono per il momento piani per combattere la diffusione di questi chip, visto che la pirateria è praticamente inesistente per il DC, e non ha neppure nessuna intenzione di intralciare l'importazione. Bella lì.

Balla che ti passa. SPACE CHANNEL 5

Dreamcast

Vabbé, lo so che il detto era un po' diverso, ma passiamoci su, che mi serviva qualcosa per introdurre questo simpaticissimo giochino per Dreamcast. Come avrete intuito Space Channel 5 fa parte della categoria dei dancing-games, quelli tipo Bust-A-Groove o Parappa the Rapper, dove il compito del giocatore è di pigiare sui tasti del controller (o dell'apposito tappetino), rispettando il più possibile il ritmo dato dal proprio rivale. Ecco, appunto, i rivali, qui sta la vera novità di Space Channel 5. Dovete sapere che nel 2499 una razza particolare di alieni, i Moro, arriveranno sulla terra, e ci ridurranno tutti in schiavitù facendoci semplicemente ballare come vogliono loro. A questo punto arrivate voi, nei panni di Ulala, una cronista di Canale 5 (no, non quello del Berlusca, lì ci stanno già la Barale e quella che fa la pubblicità alla Tissot), che, scarpette ai piedi, decide di sfidare gli alieni e liberarci tutti. Oltre agli alieni però Ulala dovrà vedersela anche con la repoter rivale, Pudding, che cercherà in tutti i modi di metterla in ombra davanti al direttore del canale. La seconda importante novità sta nei due modi di gioco previsti: dancing oppure shooting. Il primo è il classico tufaiunaseriedimosseeiolaripetosenzaerrori, mentre il secondo, più carino, usufruirà di due ulteriori tasti del controller, uno che servirà a sparare agli alieni, e l'altro che si userà per liberare i nostri simili, il tutto, ovviamente, continuando a ballare mantenendo il ritmo senza sbagliare. I designer hanno deciso di usare un misto fra grafica prerenderizzata (per gli sfondi) e poligoni (per i "ballerini") così che i modelli saranno dettagliatissimi anche in alta risoluzione, e anche nei momenti di maggior "affollamento" non ci sarà l'ombra del seppur minimo rallentamento. A questo punto la domanda che mi faccio è: me lo faranno il tappetino dedicato?

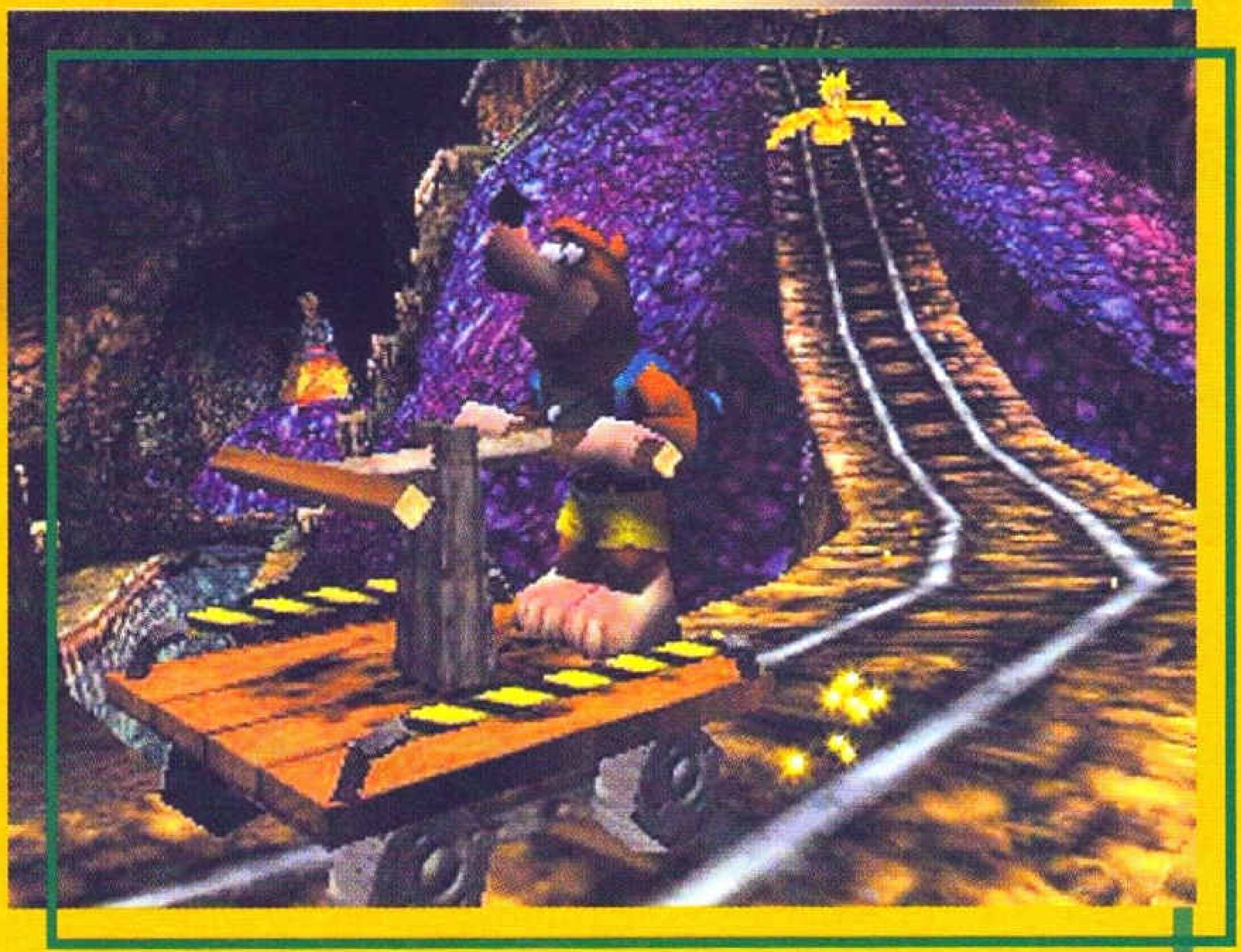
Ordini in arrivo per Psx2?

Un noto negozio online americano ha iniziato da qualche giorno a prendere gli ordini per la prossima console Sony. Anche se ufficialmente non è stata rilasciata alcuna data, tale negozio sembra aver stimato il trenta settembre come giorno plausibile, e il prezzo è stato fissato a 399 dollari. In lire diventa un botto, più o meno 750 carte, quasi quanto la prima PSX appena uscita. Se però poi la Sony dovesse venderla a meno che fanno, ci restituiscono i soldi?

Che strana accoppiata: BANJO-TOOIE

Nintendo 64

Certo che è proprio strano. Cosa mai avranno da spartire un uccello e un orso? A rigor di logica assolutamente nulla, ma è chiaro che alla Rare non devono averne usata troppa di logica quando hanno pensato a quel successo di nome Banjo-Kazooie. Certo la fantasia li ha premiati, facendo risultare il gioco in oggetto uno dei più venduti nel periodo in cui uscì (circa un annetto fa). A questo punto i tempi erano maturi affinché ne uscisse un seguito, ed infatti, senza farsi pregare troppo, quei bravi ragazzi hanno presentato (a dir la verità se ne parlava già da un bel po', e credo di averci anche buttato qualche carattere in passato) proprio qualche settimana fa (il venti di dicembre, mi sembra) le prime immagini di Banjo-Tooie. Perché sia cambiato il secondo protagonista non è dato saperlo, ma le novità sono tali e tante che nessuno ci farà troppo caso. Illuminazione in tempo reale, texture più definite, miglior sonoro e una camera intelligente sono le prime cose che salteranno agli occhi dei giocatori, ma non finisce certo qui. In pratica alla Rare hanno preso tutti gli elementi che hanno fatto il successo del primo episodio e li hanno moltiplicati, ottenendo un maggior numero di personaggi con cui interagire,

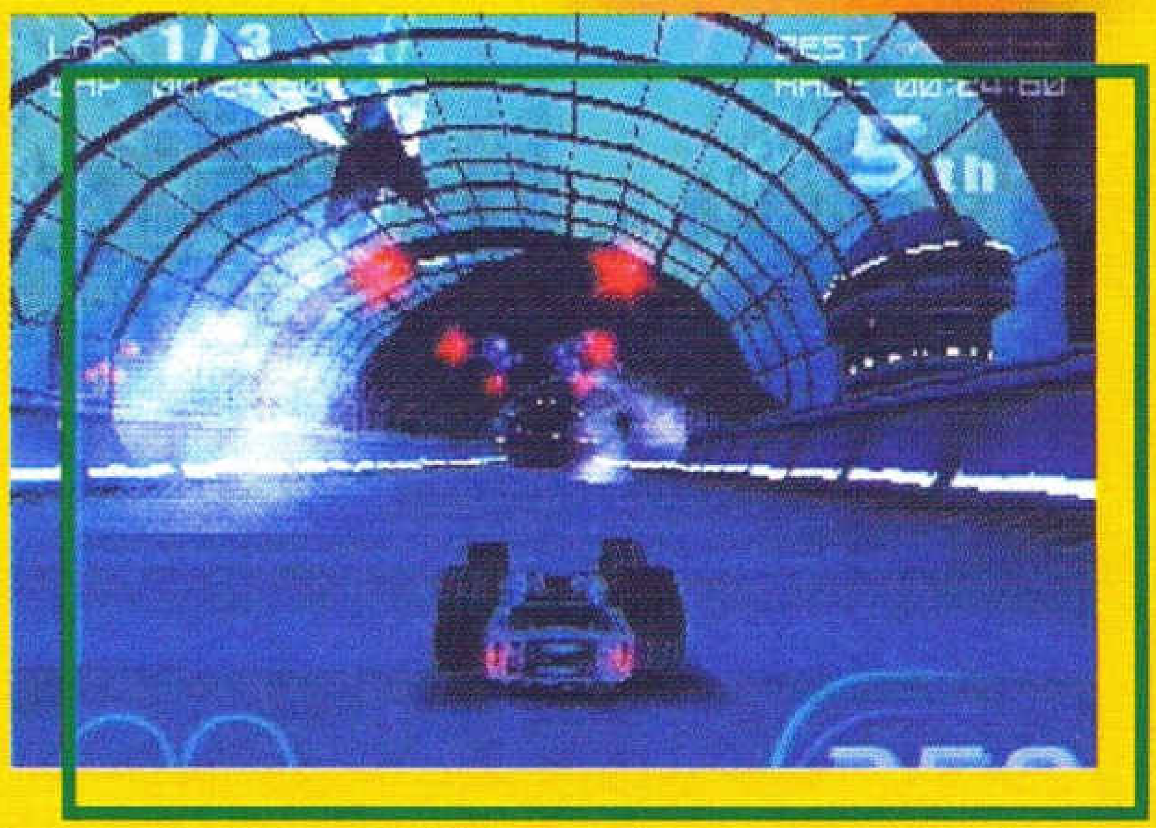


così come ben otto nuovi mondi, per un totale, questa volta, di centocinquanta, avete letto bene, aree. In più sembra che si stia facendo in modo che alcune aree sfruttino molto a fondo le ottime caratteristiche multiplayer del Nintendo, arrivando a far giocare fino a quattro giocatori insieme, e per un platform è sicuramente una cosa nuova. La data di uscita non è stata annunciata con esattezza, ma sembra che realisticamente si possa parlare della prossima estate (hmm, speriamo di non imbatterci in un nuovo Jet Force Gemini).

Rollcage 2

Playstation

La Psygnosis è una delle software house di maggior successo nell'attuale panorama ludico: già creatrice di numerose serie di successo , fra cui ricordiamo Destruction Derby, i vari Formula I e i grandissimi Wipeout (vabbé, l'ultimo non è piaciuto a tutti, però...), si ritrova in questo nuovo millennio col compito di riscattare il nome di un gioco uscito un annetto fa e che, se pur discreto, non ha riscosso un grandissimo successo: Rollcage. A guardare le caratteristiche di questo Rollcage 2 i numeri ci sono decisamente tutti: sessantacinque piste e venti diverse vetture, di cui però solo cinque selezionabili all'inizio, le altre ve le dovrete sudare. Questa volta poi le grosse ruote dei veicoli saranno realmente utili, a differenza del primo episodio in cui se ne sarebbe tranquillamente potuto fare a meno, in quanto spesso e volentieri per raggiungere i bonus disseminati lungo i percorsi ci si dovrà, ad esempio, arrampicare lungo ripide pareti. Rollcage 2 lo dovreste poter trovare già nei negozi, per cui non vi resta che aspettare la recensione per decidere se vale la pena spenderci i soldi o no.

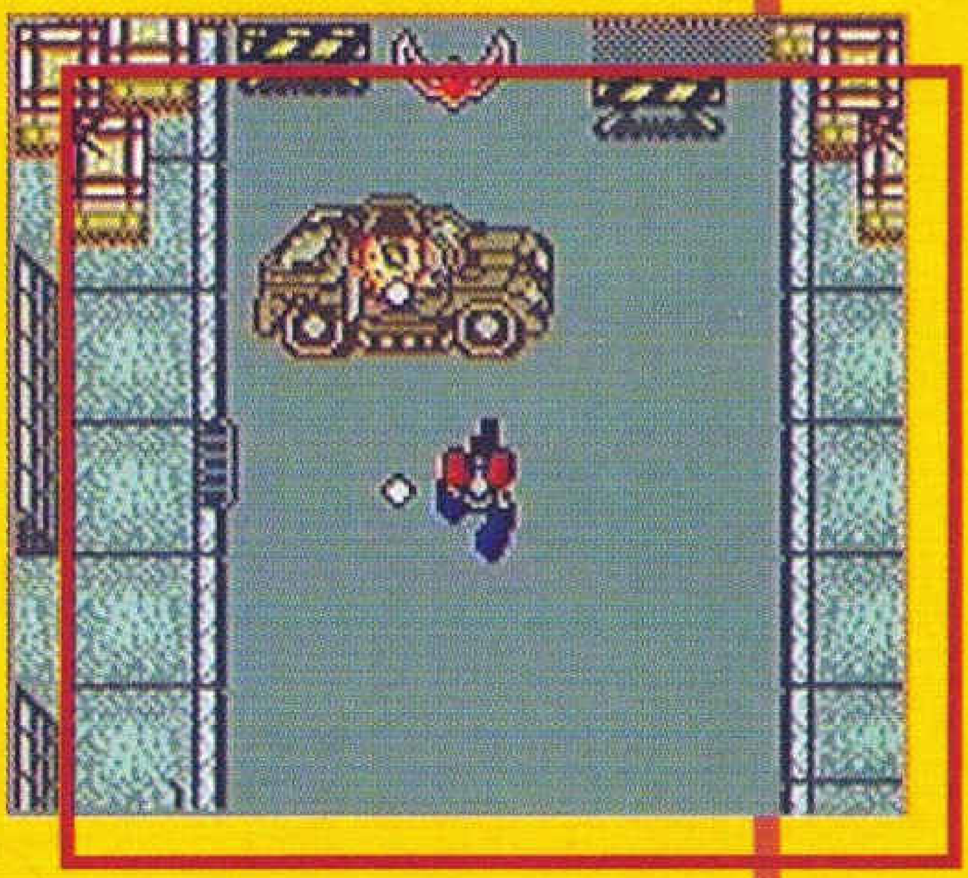


Come la fenice rinasceva dalle proprie ceneri...

BIONIC COMMANDO

GameBoy Color

Vi ricordate di Phoenix, quello dei Cavalieri dello Zodiaco (Saint Seya per i puristi e gli appassionati)? Sembra non potesse morire mai (non ho mai visto la fine della serie animata, chissà come va a finire - io sono rimasto alla casa dell'Acquario), un po' come i giochi importanti del passato: possono tardare chi più chi meno, ma prima o poi tutti ottengono una nuova giovinezza grazie a qualche buono e intelligente game designer che decide di ripescarli dalle tenebre del dimenticatoio. Bionic Commando è uno di questi grandi giochi: ha avuto un enorme successo sul NES, sul primo Game Boy e anche sull'Amiga se non vado errato (nonché sul C64 NdMA), e adesso la Capcom si è decisa a farlo rivivere sul piccolo portatile a colori Nintendo. Ci saranno venti livelli e tre nuove modalità di gioco: quella classica a scorrimento laterale, una meno ortodossa modalità con vista dall'alto, e per finire sarà possibile giocare con vista in prima persona. Penso che lo schermo del piccolo Nintendo non sia il massimo per questo tipo di visuali, ma per giudicare bisogna prima vedere, per cui aspettiamo. Una cosa che verrà sicuramente mantenuta, ci mancherebbe, è il caratteristico braccio allungabile del personaggio che permetteva di raggiungere piattaforme altrimenti impossibili, ma in più nel gioco troveremo un sacco di scene di intermezzo, si potrà decidere di impersonare un maschio o una donna, e i personaggi conteranno circa mille e cinquecento frame di animazione: non male davvero per un gioco destinato ad una console portatile.



Software Universe®

sede:via Lorenteggio 22 Milano - tel. 02 42 300 10 fax 02 48 3000 72 - email: software.universe@flashnet.it

CONSOLLES® department

VENDITA PER CORRISPONENZA
02 42.300.10
Fax 02 48.3000.72

PUNTO VENDITA
MILANO
VIA LORENTEGGIO 22 SOTTO I PORTICI
Tel. 02 42.300.10

PUNTO VENDITA
CINISELLO B. - MI
C.COMM. LA FONTANA - V.LE DE VIZZI
Tel. 02 66.04.30.58

PUNTO VENDITA
CREMONA
CORSO PIETRO VACCHELLI 33
Tel. 0372 46.34.83

PUNTO VENDITA
GALLARATE - VA
C.COMM. MALPENSA 1 - VIA LARIO 37
Tel. 0331 77.96.20

PUNTO VENDITA
DAVERIO - VA
CENTRO COMMERCIALE DAVERIO
Tel. 0332 94.99.25

PUNTO VENDITA
ORIO - BERGAMO
CENTRO COMMERCIALE ORIO CENTER
Tel. 035 45.96.042

PUNTO VENDITA
CAGLIARI
QUARTUCCIU C.COMM. LE VELE - CARREFOUR
Tel. 070 88.88.64

PUNTO VENDITA
CAGLIARI
SAN SPERATE - C.COMM. EMMEZETA
Tel. 070 91.66.064

PROSSIMA APERTURA
NOVATE - MI
CENTRO COMMERCIALE METROPOLI
PROSSIMA APERTURA

PROSSIMA APERTURA
SENIGALLIA - AN
CENTRO COMMERCIALE IL MAESTRALE
PROSSIMA APERTURA

DREAMCAST JP
L.399.900*

LINEA PSX UNIVERSUM
L.59.900

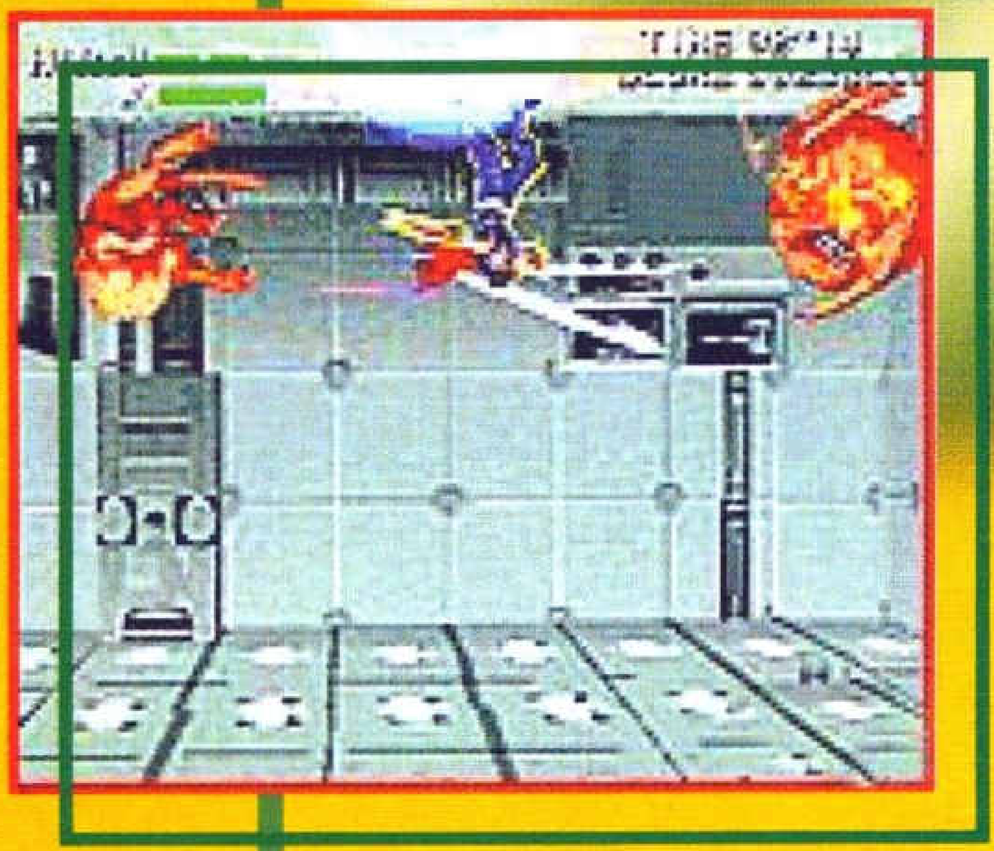
PSX
MONACO GP2 + VOLANTE
L.99.900

LINEA PSX ECONOMICUM
L.39.900

...SOLO DA SOFTWARE UNIVERSE®

* Console + Joypad + Alimentatore - Offerta valida solo nel mese di ottobre e nei punti vendita Software Universe (non per corrispondenza) presentando questa pagina.
Gruppo G.R.G. srl - Prezzi IVA compreso (se non indicato diversamente). Tutti i prodotti sono coperti da garanzia. I prezzi possono subire variazioni. Tutti i marchi e i nomi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Grafica by Adesilandia - Milano

A proposito di sequel importanti. STRIDER 2



Playstation

Beh certo, Bionic Commando su GameBoy Color fa notizia, ma che ne pensate di Strider su Playstation? Anche se moltissimi di voi mi stanno guardando con una faccia tutt'altro che interessata ed estasiata, riesco a scorgere fra le migliaia di lettori una buona parte di soggetti che già gridano al miracolo. Certo, è ovvio che essendo questo un gioco vecchio di ben dieci anni (almeno nella versione da sala) non tutti lo conoscano, ma lasciatevi guidare: Strider è stato uno dei platform migliori che la storia dei videogiochi abbia mai visto nascere. Convertito per una moltitudine di macchine in passato, si sentiva la mancanza di un nuovo episodio dedicato al prode Hiryu, dato che lo si era già visto ritornare come ospite in Marvel vs Capcom. Come vuole il trend attuale, Strider 2 sarà in pseudo 3D, il che vuol dire che anche se la grafica sarà poligonale, il gioco scorrerà via come un normalissimo platform bidimensionale, alla Klonoa per intenderci. Di nuovo sul fronte delle armi non c'è nulla, Strider Hiryu sarà ancora dotato della sua fida spada "Cipher", così come dell'insostituibile rampino che gli dava la possibilità di arrampicarsi su qualunque parete. Certo non si poteva far uscire un seguito senza dotarlo di qualche novità, ed infatti Strider 2 conterrà alcune nuove mosse (praticamente sarà possibile colpire i nemici provenienti da qualunque direzione), delle nuove tecniche di salto, e una super mossa totale che scatenerà un festival di missili e fendenti (la classica smart-bomb, di cui si cominciavano a perdere le tracce) a cui nessun nemico potrà sopravvivere. Strider 2 uscirà in Japan lo stesso mese in cui voi starete leggendo queste righe (il che, se le poste non sono andate fallite nel frattempo, vuol dire febbraio), e meraviglia delle meraviglie, la confezione conterrà due CD, di cui il secondo completamente dedicato al primo episodio. Aaargh! Deve essere mio!!

Questa volta è tutto diverso. SYPHON FILTER 2

Playstation

Quando è uscito il primo Syphon Filter, lo ha fatto immediatamente dopo quel gran gioco di Metal Gear Solid, per cui tutti lo guardarono, all'inizio, come il classico clone che cerca di sfruttare il successo di un genere per incassare qualche dollaro. La sorte volle però (o forse non è stata la sorte, ma la bravura dei 989 Studios) che il gioco si rivelasse, se non al livello del titolo Konami, almeno divertente e avvincente abbastanza da poter brillare di luce propria, e soprattutto abbastanza venduto da meritarsi un seguito. Questa volta Gabe, il duro protagonista, è impegnato in un'opera di riabilitazione: la sua! Il suo nome è stato infatti infangato dalla stessa agenzia per cui lavorava che lo ha accusato, di fronte all'opinione pubblica del casino successo con il virus del primo Syphon Filter, per cui il suo compito è quello di far quadrare tutti i conti e restituire le colpe ai legittimi proprietari. Syphon Filter 2 verrà venduto su due CD-Rom, si svilupperà su venti livelli e, come è lecito aspettarsi, ci saranno un sacco di nuovi boss contro cui scontrarsi. Per la gioia dei fan i 989 hanno anche rinnovato l'arsenale con nuove armi (pistole con silenziatore, fucili con visore notturno, lanciafiamme, coltelli...) e nuovi gadget; hanno implementato un nuovo sistema di puntamento (ci saranno diversi punti in cui colpire i nemici a seconda della protezione che indossano, e si potrà tenere il bersaglio agganciato mentre si corre o ci si abbassa); e cambiato il sistema di salvataggio: non c'è più bisogno di finire una missione per salvare, ma, raggiungendo dei luoghi stabiliti, si potrà ricominciare da quel determinato punto senza dover ricominciare daccapo. L'engine sarà lo stesso del primo, per cui la grafica non dovrebbe differire di molto, anche se i grafici hanno ridisegnato il modello ed alcune animazioni di Gabe, oltre ad aver aggiunto un po' di effetti speciali qua e là.

L'ultima aggiunta è un graditissimo deathmatch mode per due giocatori, nel quale con un vostro amico vi calerete in alcune arene create appositamente in cerca l'uno dell'altro. 989 Studios ha assicurato che Syphn Filter 2 uscirà durante il mese di marzo.

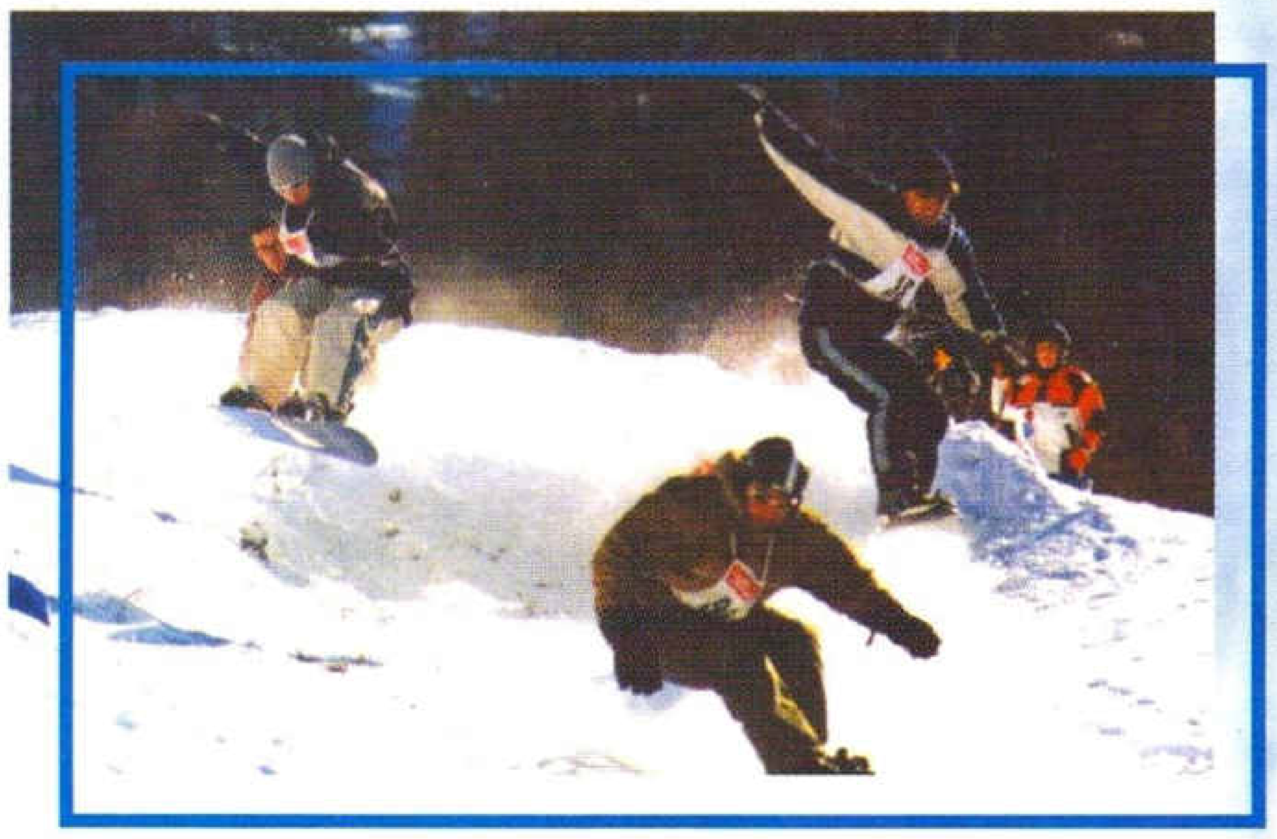
AKA TRADE
nYko
Distributore Esclusivo
AKone
Via Aurelia, 292 – 17023 CERIALE (sv) Tel. 0182 – 993874 r.a. Fax 0182 – 991101 e-mail: aka_trade@iol.it
DSX
IL GIOCO E' UNA COSA SERIA
ACTION REPLAY
MODIFICA ESTERNA
GAME PLUS
L. 29.900
SCART
RGB
AUDIO+VIDEO
L. 5.000
SUPER SHOCK
L. 29.900
MEMORY
CARD
8 MB
L. 29.900
8MB
VOLANTE
FERRARI
L. 119.900
RF-UNIT
L. 19.900
AUTO RF SWITCH
SCART
RGB
L. 4.000
GRAFIC
KIT
"CRASH WARPED"
L. 19.900
CRASH
Dogma s.r.l. SAVONA - artwork by Paolo
PER ORDINI O DISTRIBUZIONE
telefonare ore ufficio al 0182-993874
dall'importatore al pubblico
VENDITA DIRETTA
Per importi inferiori a L. 50 .000
la spedizione avverrà
mezzo posta
Per importi superiori a L. 50.000
la spedizione avverrà
mezzo corriere
CERCASI
distributori
per zone
libere
PlayStation
SEGA
NINTENDO
Tutti i loghi e i marchi citati sono di proprietà delle rispettive case produttrici

SNOWBOARDAY

Madesimo, 14-16 gennaio 2000

Grande successo per il primo TGM Snowboarday, iniziativa "stilosa" e intrigante che ha visto protagonisti i vostri redattori preferiti, una valanga di rider professionisti e una manciata di coraggiosi lettori che hanno sfidato il ghiaccio pur di stare accanto ai propri beniamini.

Ecco come è andata, molto rapidamente. Ci siamo trasferiti a Madesimo, abbiamo organizzato una gara di Border-Cross e una a Supreme Snowboarding per PC. Abbiamo quindi aperto questa doppia competizione a tutto l'universo (ovviamente han potuto partecipare solo quelli che erano a Madesimo in quei giorni, ma avevamo fatto un sacco di pubblicità e se non siete venuti è colpa vostra) e abbiamo approfittato del tutto per tentare di imparare di andare sullo snowboard. Eccovi un sunto dell'esperienza, se volete leggervi il resoconto completo lo trovate sulle pagine di TGM...



Un momento della gara di border cross. E noi avremmo dovuto gareggiare con questi?

Tmb oltre la morte

Lo snowboard è una di quelle discipline che ti temprano. Scivolare come Silver Surfer attraverso le nevi, degne sostitute degli spazi siderali, può considerarsi di fatto un'esperienza davvero unica. Un po' meno esaltanti sono le botte che si prendono a ogni caduta, che fanno un male che nemmeno vi potete immaginare. Personalmente ho accusato dolori un po' ovunque per quasi una settimana, ma sicuramente posso dire che ne è valsa la pena. Prendere confidenza con la tavola è qualcosa di mitologico, anche se prima di riuscire a fare due curve decenti ci vuole una "sassata di tempo". Certo, anche vedere Bossetti completamente ubriaco in preda a barriti di ogni genere è divertente, ma non altrettanto soddisfacente, credetemi. Per questo vi consiglio vivamente di provare a massacrarvi allegramente su qualche pista (con un maestro però, altrimenti non imparerete mai) in uno dei prossimi week-end, stando sempre attenti a non investire troppi bambini... tre al giorno possono bastare.

TMB

Bruuutto il Toso

Un'ora e mezza per percorrere soli trenta metri. No, non vi sto prendendo in giro, il mio primo impatto con lo Snowboard è stato davvero traumatico. Fortunatamente il secondo giorno è stato più appagante, complici anche le cinque tequila ingurgitate la sera prima in compagnia di un TMB davvero spettacolare, e le discese mi sono sembrate molto più tranquille di quanto non lo fossero state solo qualche ora prima. Neve, musica, belle figliole... A Madesimo c'era davvero tutto... Tutto perfetto, tutto bello, soprattutto le bariste (quattro ragazze che abbiamo incontrato in due locali) davvero spettacolose delle quali, purtroppo, non siamo riusciti a portarvi neanche una piccola foto... peccato davvero. Comunque

L'allegra combriccola posa per la foto ricordo, da notare come metà di questi stiano guardando palesemente nel punto sbagliato.

Eroi e mezze cartucce

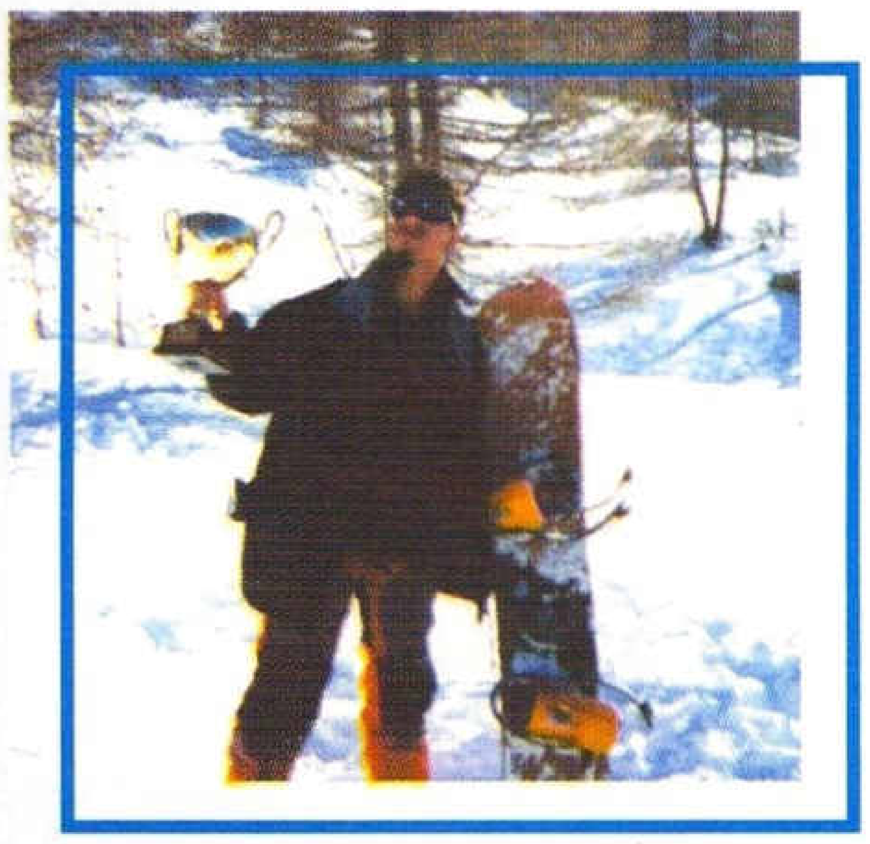
Ecco l'immancabile elenco dei vincitori ai quali vanno onori, premi e gloria. Ai vostri redattori preferiti, invece, solo tanto carbone e qualche risata beffarda. Lo snowboard reale è assai più faticoso di quello virtuale.

CLASSIFICA COMBINATA

1- Gabriele Beccalli	secondo nella gara di snowboard categoria Junior 18 anni settimo nella gara su PC con il tempo di 2.57.59 Lecco Team P-LS
2- Tommaso Barassi	quarto nella gara di snowboard categoria Junior 15 anni primo nella gara su PC con il tempo di 2.12.20 Team P-LS
3- Marco Brambilla	primo nella gara di snowboard categoria Senior gareggia in regionale sedicesimo sul PC con un tempo da dimenticare sia nella specialità di salto che nel boarder cross

Saluti e baci

Un doveroso ringraziamento a tutti quelli che hanno contribuito alla riuscita di questa scalcinata spedizione e in particolar modo ad AMD (grandi Anna e Vincenzo) e Strabilia che ci hanno fornito i potentissimi computer basati sul processore Athlon (hanno impressionato per l'assoluta performance ottenuta anche a temperature proibitive). Da non dimenticare, inoltre, la Skiarea Valchiavenna, senza il cui apporto la manifestazione non avrebbe potuto essere realizzata e la discoteca Tender, teatro della grandissima festa di sabato sera. Baci e abbracci anche a Carlo, proprietario dell'hotel Emet e nostra guida spirituale per aver fatto finta di non vedere le nefandezze che la combriccola redazionale ha compiuto nel suo accogliente e lussuoso albergo. Citazione doverosa, infine, per i vari Luca, Steve, Teo e compagnia bella, snowboarder professionisti che hanno passato una due giorni massacrante per insegnare a noi poveri dementi i rudimenti di uno degli sport più belli e adrenalinici.



Lo statuario Raffo posa di fianco a una tavola non sua giusto per fornire un'immagine di sé da tramandare ai posteri.

viva la neve, anche se diverse parti del mio corpo non sembrano pensarla così.
Il Toso

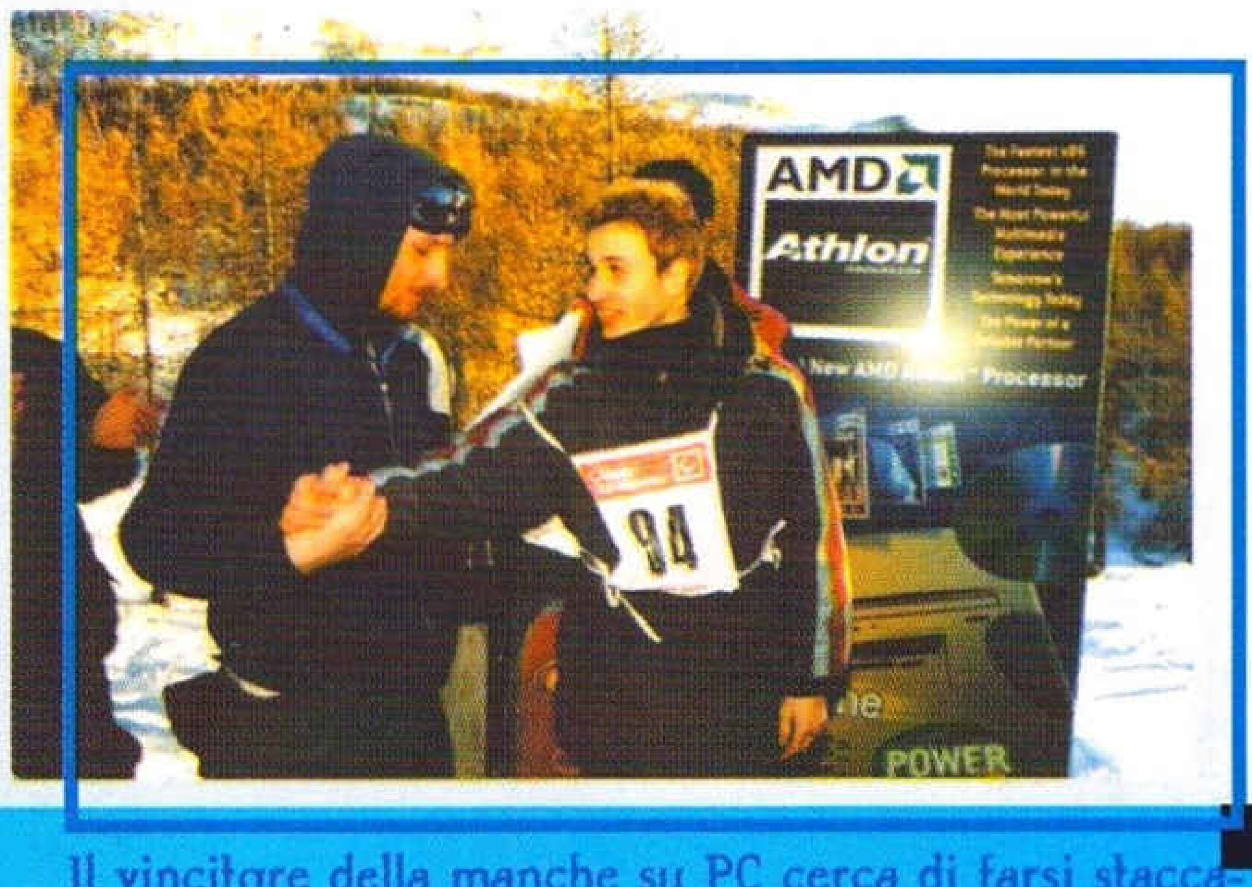
Raffo grabba la tavola... Apparecchiata

Lo snowboard è una disciplina sportiva che ho scoperto solo da un paio d'anni, ma da allora, tutte le volte che sono andato in una qualche montagna, ho provato a impratichirmi con risultati sinceramente mediocri. Il fatto però di essere andato (tutto pagato... olè!) a fare un corso di snowboard tra le nevi di Madesimo, mi ha fornito una certa sicurezza e ho cominciato a scendere un po' più velocemente del solito. Risultato: dopo aver raggiunto la velocità del suono, mi è venuto in mente che forse avrei dovuto almeno rallentare; ho inclinato un po' la tavola e mi sono ribaltato come un poveretto procurandomi qualche escoriazione e soprattutto la lussazione della spalla sinistra.

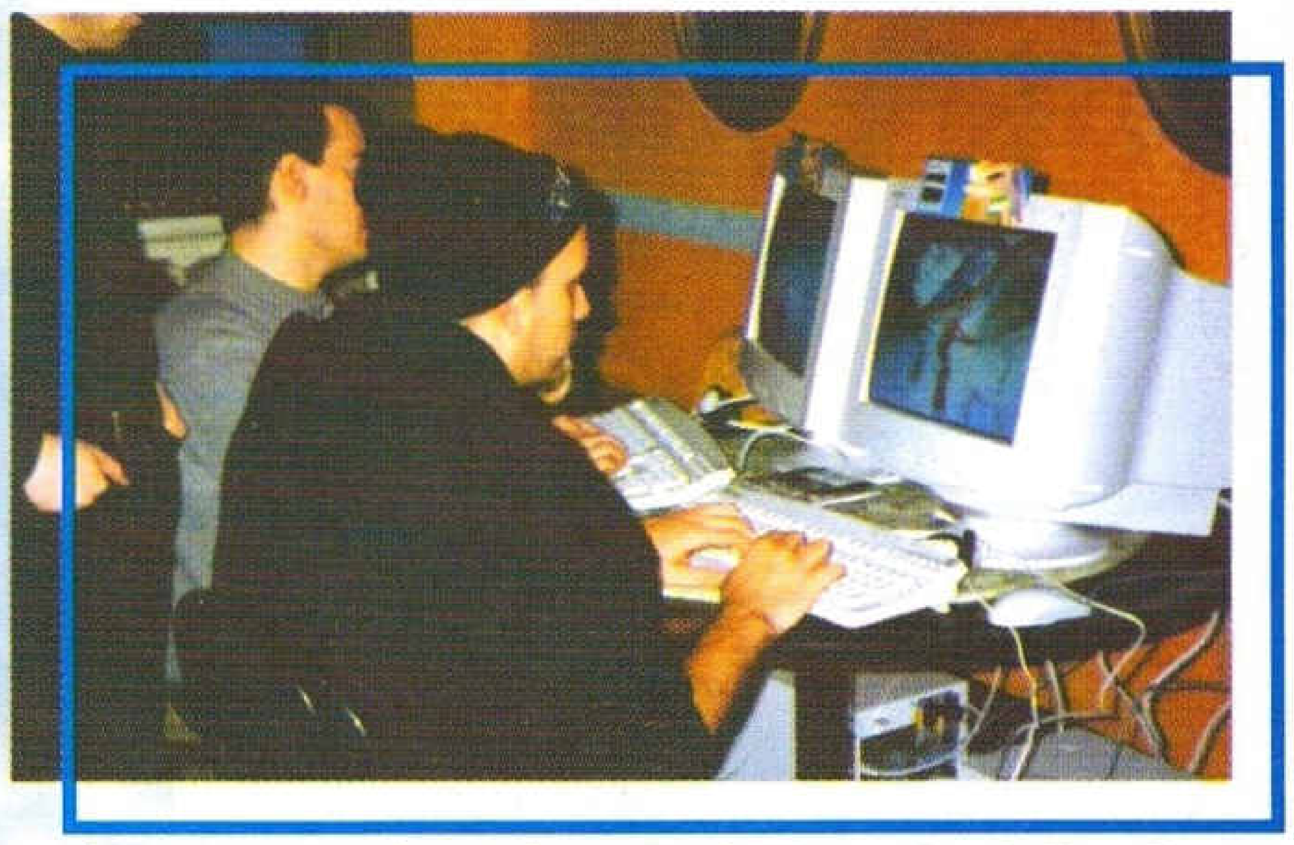
Come sono intelligente! Lo snowboard, comunque, rimane il mio sport invernale preferito (chiaramente dopo le ciucche di Grolla) e forse un giorno riuscirò a scendere senza riportare gravi danni fisici (per quelli mentali credo di essere già a posto).
Il Raffo

Lucido Vlad

Sole, neve, barista... Cibo, vino, barista... snowboard, cadute, barista... Devo riconoscere che non è certo possibile dimenticare la gran figliola che ci serviva ottimi drink alla discoteca Tender, aiutando tutti noi redattori a ripigliarci dalle innumerevoli cadute subite per tutta la giornata di allenamento. Ma tralasciando le gioie della vista, come non parlare delle tre bellissime sedute di snowboard che ci hanno visti protagonisti, chi con massima esaltazione (come il sottoscritto) chi invece un po' imbruttito dai risultati non soddisfacenti (tipo il Boss) ma comunque tutti impegnatissimi a rimanere in equilibrio su quelle maledette tavole simili a proiettili. Un grandissimo saluto ai nostri istruttori estremamente pazienti nonché simpatici (ciao Steve, Teo, Luca) e un consiglio a tutti coloro che non sopportano la neve come il sottoscritto: provate lo snow, ve ne innamorerete.
Il Vlad



Il vincitore della manche su PC cerca di farsi staccare un arto da uno degli istruttori che è deciso a tutto pur di carpire la sua abilità nei videogiochi.



Il Toso si fossilizza davanti al PC mentre tutto attorno gli sciamano le ragazze della discoteca... Che ci volete fare, lui è già impegnato.

Non ci posso credere! Il mio snowboard day preferito!

Non avevo alcuna voglia di andare in montagna, non perché non mi piaccia (in fondo è da lì che provengo), quanto perché ho in effetti smesso di sciare da oltre quattro lustri per molti motivi, uno dei quali la mia innata avversione, da buon misantropo, per un qualsiasi agglomerato di persone sconosciute.

La prima picconata alla mia inamovibilità l'ha data l'aria, una volta sulla seggiovia: così profondamente diversa da quella di Milano, tanto essenziale quanto pulita.

Poi abbiamo conosciuto Luca, Teo, Matteo e Steve, abbiamo chiuso gli attacchi degli snow e, fra sublussazioni e contusioni varie ed eventuali ci siamo divertiti come dei bambini (in effetti non cadevo tanto da quando avevo quattro anni). Aggiungete sole, alcool a piacere e due gare piuttosto avvincenti (per noi lo è stata sicuramente di più quella vera: a quelle simulate siamo abbastanza abituati) e avrete un'idea di quello che abbiamo passato a Madesimo. Non c'eravate? Bruuutti...
Alex

Manca un solo mese alla commercializzazione di PS2. Anche il Made in Japan si lascerà prendere dall'isteria collettiva che caratterizza l'attesa del nuovo sistema Sony? Lo scoprirete solo leggendo.

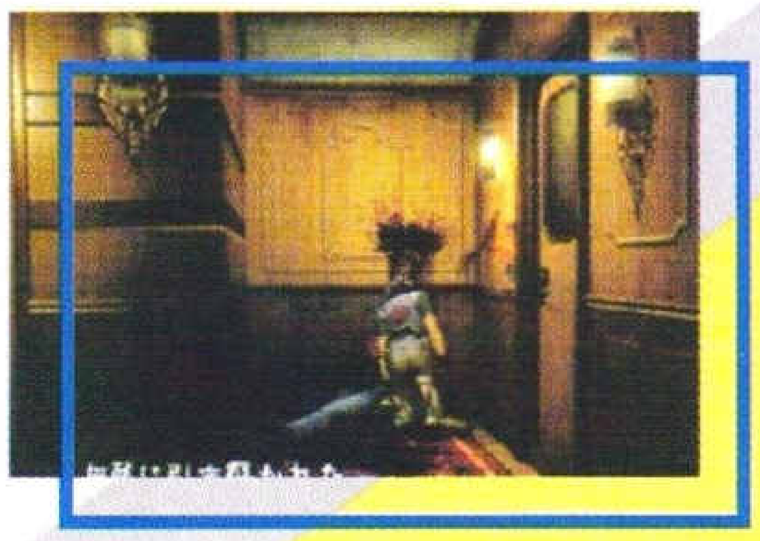
Buon San Valentino, anzi Buon Compleanno

Almeno fin quando MA non chiederà ad Alex la mia testa su un piatto d'argento (per farsi poi cosa... tanto è vuota) [a maggior ragione: sai che tazza per la colazione mattutina? NdAlex], direi che ci possiamo concedere un box di "amenità varie ed eventuali". Una delle tante festività (ormai svuotate dei loro contenuti e ridotte a squallido mercimonio) del mese di febbraio è quella di San Valentino. Oltre a tale ricorrenza, ben tre compleanni si festeggiano in questo gaio mese: il primo è quello di Alex, riferimento e guida per noi miseri redattori, nonché depositario di alcune tecniche segrete ninja. Gli altri due invece sono quelli di due bellezze digitali piuttosto diverse tra loro, Lara Croft e Reiko Nagase. Ebbene, sappiate che tutti e tre i genetliaci cadono nello stesso giorno, il 14 febbraio, festa degli innamorati. Parlare di Lara Croft nel Made in Japan è fuori luogo, per cui, a parte la notizia di una sua avventura in arrivo su Dreamcast (e ci dici poco!), ci concederemo qualche riga per la non meno affascinante Reiko. La madrina di Ridge Racer Type 4 a cui vanno i nostri migliori auguri (è nata nel 1975), rischia però di ricevere un bel "pacco" per il suo compleanno. Namco sembra infatti intenzionata ad affiancare alla dolce Reiko (mi rifiuto anche solo di pensare a una sostituzione definitiva), un'altra donzella, tale Ai Fukami, nel suo prossimo Ridge Racer V. Beccatevi le foto di entrambe e poi tutti in coro Rieko! Reiko! Reiko!

Due parole prima di cominciare

Ormai siamo agli sgoccioli, quando leggerete queste pagine mancherà un mesetto scarso a uno degli avvenimenti più importanti della storia del videogame. Il settore dell'intrattenimento videoludico è in fermento, la stampa specializzata è a caccia di ogni notizia possibile e immaginabile sulla nuova macchina da gioco, ma, per fortuna, c'è chi si tiene alla larga da questo spropositato entusiasmo. E non mi riferisco solo al sottoscritto che si è un po' stufato di sentire frasi del tipo "ma adesso c'è PS2", "ho iniziato un veglione di preghiera in attesa di PS2", "mi sono venduto un rene per potermi comprare la PS2" e così via; ma anche alle diverse softco che proseguono con decisione nei loro progetti per le altre console. PS2 è un avvenimento importante e anche il vostro Matteo gli dedica le sue belle paginette, ma prima di gridare al miracolo almeno aspettiamo che la PS2 sia nei negozi!

Uno zombie per uno
non fa male a nessuno



PSX ne ha già avuti tre, il Dreamcast si dovrà "accontentare" di Code Veronica ma ora, dopo la splendida conversione di Resident Evil 2, anche il N64 reclama a gran voce un episodio tutto per sé della saga Capcom. Si poteva rimanere insensibili a una tale richiesta (e alle prospettive di guadagno annesse)? Ovviamente no, ed ecco quindi l'annuncio bomba per tutti i possessori di N64. Capcom è al lavoro su un episodio di Resident Evil tutto per voi, chiamato (con uno sforzo di fantasia notevole), Resident Evil 0. Come ci suggerisce lo "0" nel titolo, il gioco sarà un prequel di RE1 e permetterà al giocatore di scoprire nuove e inquietanti rivelazioni sulle attività della Umbrella. Anche in questo RE0 il protagonista, anzi LA protagonista, Rebecca, sarà un membro della S.T.A.R.S., impegnata nelle prime indagini sui loschi affari della Umbrella. Il gioco comincerà su un treno abbandonato alla periferia di Raccoon City, dove Rebecca avrà modo di vedere "in anteprima" (sai che fortuna...) i terribili effetti del Virus G. Benché sia troppo presto per sbilanciarsi in una qualsiasi previsione sulla data di pubblicazione, già sono trapelate alcune interessanti informazioni. Come prima cosa, il livello di difficoltà del gioco sarà moooolto più alto di qualsiasi altro Resident Evil fin qui uscito (alla faccia dello zombie!), tant'è che verranno eliminati anche quei contenitori che in determinate stanze permettevano di stivare i diversi oggetti. Non è difficile immaginare, visto l'ottimo lavoro di Angels Studios con RE2 per N64, che anche in questo nuovo capitolo della saga ci saranno un bel po' di filmatoni in CG e che, ipotesi considerata già più affidabile, grazie all'espansione di RAM sarà tutto in alta risoluzione. Un titolone da tenere sotto stretta sorveglianza, cosa che ci riproponiamo di fare nei prossimi mesi, con nuove immagini ed informazioni.

Dreamcast colorato,
carino ma copiato.

Iniziata con i simpaticissimi iMac della Apple, la moda di riempire di colore ogni apparecchiatura elettronica ha investito anche il mondo del videogame. La prima a cedere alla tentazione è stata Nintendo con la serie di N64 colorati e traslucidi (bello quello antracite!) e ora anche Sega si lascia andare a fantasie multicolore per il suo Dreamcast. E' una tendenza che mi trova pienamente concorde; dopo tanti anni di scatolotti grigiastri (e mi riferisco anche ai computer), una bella ventata di vivacità è quello che ci vuole per rendere ancora più amichevoli i nostri strumenti di gioco e lavoro.

Matteo Leccardi

Square fa la festa al Chocobo

Giusto per ricordarci quanto siamo vecchi, Square ha deciso di celebrare come si deve i dieci anni che sono trascorsi dalla prima apparizione del Chocobo. Per l'occasione, infatti, Square ha messo insieme un bel cofanetto, chiamato Chocobo Collection, interamente dedicato al simpatico pennuto. I tre CD, ognuno con la sua bella serigrafia, includono Chocobo Stallion, Chocobo Racing e Dice de Chocobo.

Chocobo Racing è già arrivato anche in Italia e non penso ci sia bisogno di presentazioni, si tratta di un racing game in stile Speed Freaks / Mario Kart, con vari mostrilli paciocсosi e un'impostazione prettamente arcade. Chocobo Stallion, invece, è la versione "Chocobizzata" di un gioco della ASCII chiamato Derby Stallion. In pratica, il giocatore si troverà nei panni di un allenatore di Chocobo da corsa che dovrà mettere insieme, scegliendo gli esemplari giusti e dedicando loro la giusta dose di attenzioni (nutrirlo, allenarlo, curarlo, ecc.), una propria "scuderia". E' una simulazione abbastanza particolare ma non certo inusuale per i giocatori nipponici (vedi box sui cavalli) che hanno sempre dimostrato di gradire giochi del genere. Chocobo Stallion avrà il supporto per Pocket Station, permettendo così di scambiarsi i propri destrieri per la gioia di grandi e piccini. Chiude il terzetto Dice de Chocobo, un titolo che per impostazione ricorda Mario Party; fino a quattro giocatori possono cimentarsi in una specie di Gioco dell'Oca elettronico, tirando i loro bei dadini e muovendo sul tabellone le Chocobopedine. Finendo su determinate caselle si verrà coinvolti in diversi mini-giochi, di solito insieme ad altri giocatori. Si tratta insomma di un cofanetto abbastanza variegato, attraente per i collezionisti ma molto più appetibile per i fan dei teneri Chocobo, che si potranno sbizzarrire con tre giochi immediati e divertenti.

Soul Calibur vende alla grande, Sega ringrazia via web

I dati di vendita parlano chiaro, con ben un milione di copie vendute Soul Calibur si è riconfermato non solo uno dei titoli Dreamcast più gettonati, ma anche una vera e propria killer application in grado di spingere (e di parecchio) le vendite della console Sega. Per celebrare degnamente questo notevole traguardo, la mamma di Sonic ha reso disponibili sul suo sito web due mini giochi di Soul Calibur per VMS. Il primo è un'avventura testuale abbastanza semplice, mentre il secondo è un action game, si dice, abbastanza divertente. Completando entrambi i giochi, inoltre, si potrà accedere ad alcune nuove caratteristiche in Suol Calibur; ovviamente per poter scaricare i due giochi bisogna accedere (ed essere registrati) al sito della Sega con la propria console.

daL 25 OTTObRE oCcHio a cOsa gUaRDi.
Lion
n·e·t·w·o·r·k
Lion
n·e·t·w·o·r·k
LioN nEtworK DAl LuNeDI Al veNeRdI oRE 19,30 su
tmc 2
Nestlé
Lion
www.lionnetwork.com

Gran Turismo 2 è incompleto?!

Una terribile ombra rischia di oscurare il successo di Gran Turismo 2. Sembra infatti che non sia possibile completare il gioco al 100%, ma solo fino al 98,6%. Polyphony si è limitata a una risposta scarsa e inconcludente, per cui non sarebbe possibile arrivare al 100% per "problemi di produzione". Una frase che vuol dire tutto e niente e che ovviamente non è bastata a tenere a freno il mare di polemiche che si è scatenato. Sony ha preso seriamente la cosa, arrivando a istituire un servizio telefonico per rispondere alle domande dei giocatori più inferociti. Sony, ufficialmente, non smentisce né conferma, ma si limita a un "ci stiamo lavorando". L'idea di sostituire i dischi affetti da tale problema sembra non garbare a mamma Sony (le spese che dovrebbe sostenere sarebbero davvero ingenti) e già si teme per eventuali posticipi o ritardi per la versione europea.

Campa cavallo che il Dreamcast cresce

Nel box dedicato al "compleanno" del Chocobo abbiamo tirato fuori il nome di un gioco della ASCII per PSX, tale Derby Stallion, vero e proprio punto di riferimento nel genere dei "gestionali d'equitazione" (secondo una definizione che mi sono appena inventato). Ed è proprio a questo titolo che Sega si è ispirata per proporre il primo gioco del genere su Dreamcast, Dabitsuku - Let's Make a Derby Horse Racing. Come per Chocobo Stallion, si tratta di una simulazione che mette il giocatore nei panni di un allenatore di cavalli da corsa, tutto bello indaffarato nella creazione della sua scuderia vincente. Ci si dovrà occupare degli sponsor che finanzieranno il vostro progetto, dei cavalli, dei fantini e di tutte quelle attività annesse e connesse al mondo delle corse dei cavalli (chi ha detto scommesse?). Dabitsuku è previsto per l'estate 2000 e avrà tra le sue caratteristiche principali ben 2000 (duemila!) esemplari di cavallo differenti, il supporto per il gioco in rete e un paio di minigame per VM. Un'ultima manciata di caratteri la vorrei dedicare al titolo; Dabitsuku è un bell'esempio di come tirano fuori i nomi dei giochi gli amici dagli occhi a mandorla. "Dabi" infatti non è nient'altro che la traslitterazione di "derby" (no, il calcio non c'entra niente...), mentre "tsukuru" in giapponese significare "creare"; bella loro!

Lion Network ore 19.30 TMC2

Il programma che ha portato per primo l'interattività in Italia è diventato un grande laboratorio di idee, gusti, tendenze, realtà giovanili. Una nuova impaginazione, un gioco ancora più adrenalinico, una multiconduzione brillante e dinamica fanno di Lion Network un punto di riferimento. Anche quest'anno il pubblico attivo di Lion Network può interagire con il programma attraverso fax: 0659605197, telefono: 0654225355, e sito internet www.lionnetwork.com.

Ma non finisce qui!!

Lion, lo snack di wafer e cereali ricoperto di squisitissimo cioccolato al latte vi mette a disposizione fantastici premi con un grande concorso

RADIO Centouno 101 ONE-O-ONE NETWORK

E questa edizione del Lion Network vede una grande collaborazione con radio 101 one o one giochi, interviste, ospiti, servizi tutti per voi.

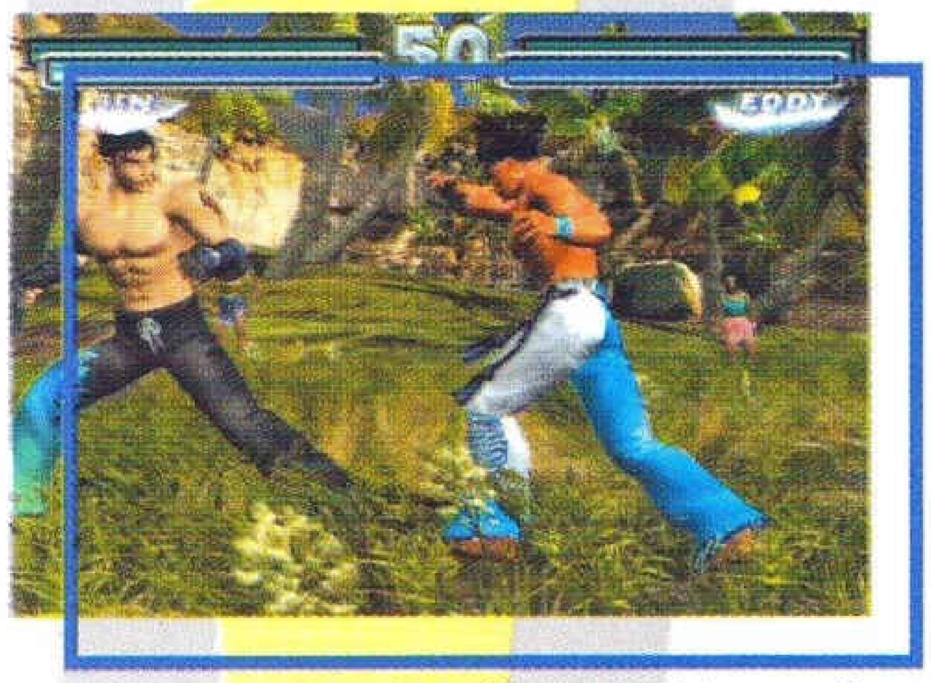
Spedisci 4 incarti dello snack Lion
in una busta chiusa con i tuoi dati
nome,
cognome,
indirizzo e numero
di telefono – a questo indirizzo:
Concorso Lion Network
Casella Postale Aperta
00162 Roma Nomentano
entro il 31 maggio 2000
ci sono in palio **10** esclusivi,
bellissimi scooter Lion Network
Eikon 50cc di Betamotor e in più
avrete anche un casco!

Cosa aspettate….più buste inviate più possibilità avete di vincere!!!!

BellafanteDESIGN.libero.it
Aut.Min.6/204390):

Teatrino catodico Namco

Amici (ararara), come dicevamo nel cappello, non manca molto al lancio della PS2. Dei titoli che accompagneranno PS2 nei suoi primi mesi di vita abbiamo già avuto modo di fornirvi un nutrito elenco. Molti sono sequel di giochi già apparsi su PSX, altri sono conversioni da altri sistemi, ma comunque si parla di un discreto numero di titoli in grado di coprire la maggior parte dei generi esistenti. In questo box in particolare, vediamo più da vicino tre dei titoli Namco che accompagneranno la nuova console nel suo debutto sul mercato (si spera).



Tekken Tag Tournament

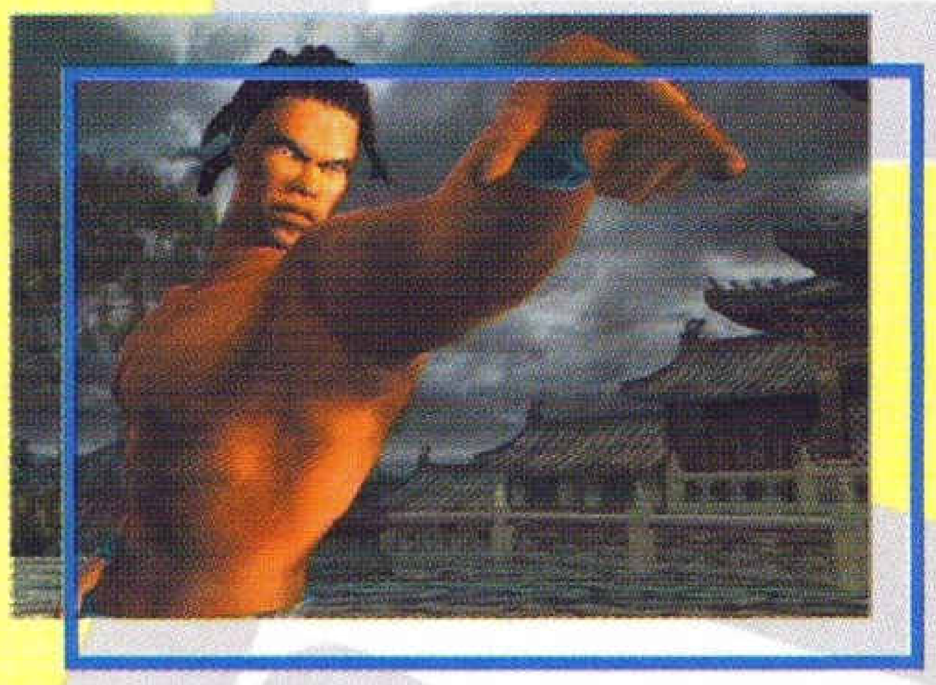
Non ci voleva molto a immaginare che il primo titolo di questa mini rassegna forse il nuovo Tekken, per molti PS2 è sinonimo di Tag Tournament e, dando un'occhiata alle immagini, non gli si può certo dare tutti i torti. Conversione di uno dei soliti "cassoni" da sala giochi mossi da System 12, TTT è uno dei giochi più sbandierati e pubblicizzati della line up PS2 e diverse informazioni sulle sue caratteristiche sono state già rese note. I ventuno personaggi disponibili, infatti, si potranno scontrare in diverse modalità di cui una in particolare chiamata appunto "Tag". Per dirla in soldoni, selezionando questa modalità si potranno scegliere due personaggi prima di gettarsi nella mischia e, durante l'incontro, alternarli in qualsiasi momento; a voler fare un paragone azzardato, è un po' come avviene negli incontri di wrestling quando due lottatori si "danno il cambio". Ogni personaggio avrà la propria barra energetica, ma basterà che una sola delle due arrivi a zero per concludere l'incontro. TTT avrà anche un nuovo sistema di reazione ai colpi subiti; ogni mazzata scomporrà l'assetto del giocatore, in modo da evitare che ci si lasci prendere troppo la mano con attacchi infami e si debba riguadagnare una postura corretta prima lanciare un nuovo attacco. Per questo motivo è anche stata posta maggiore attenzione nelle parate, ma soprattutto nelle contromosse, la cui buona padronanza diventa ora quasi indispensabile. Sarà inoltre possibile richiamare entrambi i proprio lottatori sul ring per alcune azioni in coppia, possibilità che sarà ulteriormente ampliata, per determinati abbinamenti di personaggi. Qui di seguito trovate la lista dei 21 scalmanati pronti a prendersi a mazzate sui vostri schermi:

1. Paul
2. Bryan
3. Jin
4. Julia
5. Heihachi
6. Yoshimitsu
7. Hwoarang
8. Ling Xiaoyu
9. Nina
10. Anna
11. Lei
12. Law
13. Gun Jack
14. Eddy
15. Kazuya.

E da Tekken 2

16. Jun
17. Michelle
18. Kunimitsu
19. Ganryu
20. Baek
21. Armor King

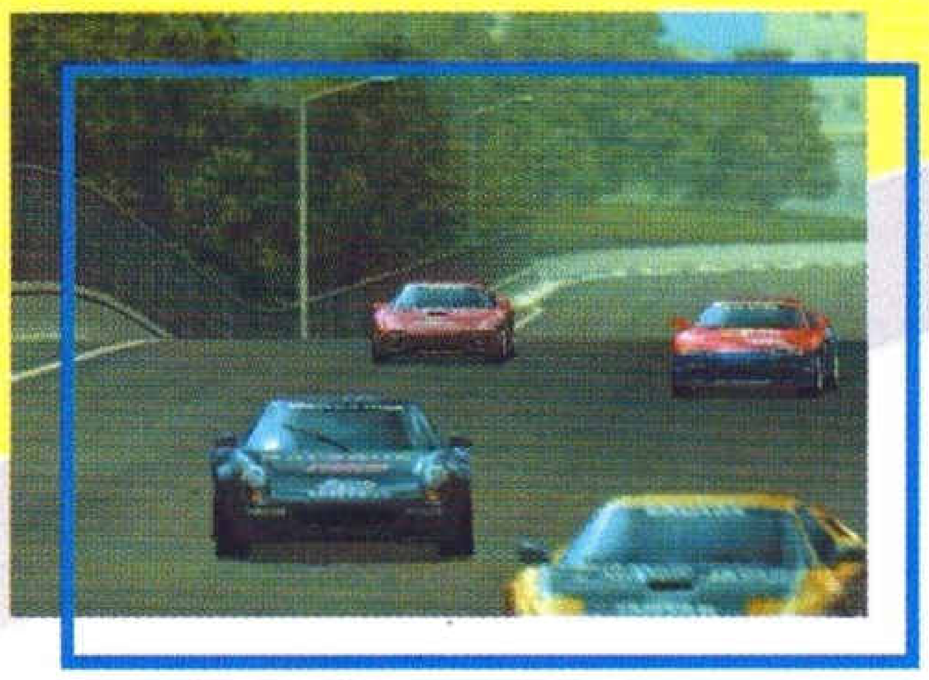
Tante conferme, qualche novità, il tutto con la solita manciata di personaggi segreti; in totale, infatti, proseguendo nel gioco e terminando le diverse modalità il numero dei personaggi raggiungerà quota 32. Tecnicamente Namco assicura di poter bissare il capolavoro fatto con Soul Calibur, tirando fuori dal suo cilindro magico un Tekken migliore di qualsiasi Tekken, persino della



versione da sala giochi. Come prima cosa i fondali saranno portati a un livello di dettaglio assurdo, sfruttando tutti i tricks possibili e immaginabili in fatto di modeling 3D e tutta lo potenza dell'Emotion Engine. Lo scopo finale sarà quello di creare ambientazioni che sappiano restituire una notevole "profondità" visiva e con tridimensionalità di altissimo livello.

Ridge Racer V

Se mi dovessero chiedere cosa mi aspetto da questo Ridge Racer V, risponderei che fosse un ritorno alle origini. RR Type 4 mi è piaciuto, certamente, ma se devo essere sincero mi sono divertito di più con l'hi spectacular demo del primo RR incluso nella confezione del Tipo 4. Forse RR ha preso una strada che lo ha portato un po' troppo lontano dalle sue radici o forse sono io che non sono riuscito ad apprezzare questa sua evoluzione, sta di fatto che spero di ritrovare in Ridge Racer V le stesse emozioni che mi hanno fatto rimanere per tante ore inchiodato davanti al TV. Le premesse comunque lasciano ben sperare e anche le immagini sembrano dare sostegno alle prime impressioni. Continuando con la sua impostazione prettamente arcade, RRV proporrà una nuova scuderia di mezzi, con solo vaghi richiami ai modelli reali, dalle linee filanti e grintose, che sembrano sprigionare potenza da ogni centimetro di carrozzeria. Abbiamo già dedicato un box alla mascotte di RR, Reiko Nagase, che sembra verrà affiancata da Ai Fukami per scandire le partenze delle varie gare e non ci sembra il caso di tornare sull'argomento. Stando alle informazioni fin qui raccolte, in RRV avremo a disposizione quattro tipi di vetture con le relative evoluzioni e una mezza dozzina di circuiti cittadini in cui dimostrare tutta la nostra abilità. La qualità grafica è decisamente elevata, la definizione delle immagini è notevole e ogni veicolo risulta estremamente dettagliato. I tracciati per il momento non sembrano sprecarsi troppo quanto a impatto visivo, ma l'importante è che riescano a essere divertenti e veloci. A proposito di velocità, possiamo dire che i brevi filmati che sono stati rilasciati in occasione delle principali manifestazioni di settore, ci hanno stupiti per l'eccezionale fluidità e per la notevole sensazione di velocità; è questo quello che ci aspettiamo da RRV! Velocità, velocità e ancora velocità.



500 GP

Il terzo titolo che chiude questa mini rassegna è 500 GP, una promettente simulazione motociclistica. Anche in questo caso siamo di fronte alla conversione casalinga di un bel cabinato da sala giochi, che per l'occasione sarà "pompato" a dovere dalla potenza di PS2. Per questa simulazione della classe 500, Namco si è avvalsa di licenze ufficiali per piloti e mezzi, riproponendo competizioni e team del campionato corrente. Ancora scarse le notizie sulle modalità di gioco; è confermata una modalità arcade da affiancare al classico Campionato, mentre ancora nulla di certo è trapelato su eventuali possibilità di gioco in coppia. Come ogni titolo di tale impostazione, 500 GP offrirà una nutrita serie di opzioni per la modifica e la taratura del proprio bolide; dalle sospensioni, alle gomme passando per freni e sistemi elettronici, al giocatore sarà concesso di intervenire a piacere su ogni parametro, con la possibilità di scendere in pista e testare immediatamente il risultato del proprio lavoro. Namco è molto sicura di sé, e delle potenzialità di questo gioco, tanto da confidare in 500 GP come simulazione definitiva da porre come riferimento per qualsiasi altri titolo che abbia a che fare con il mondo delle due ruote. Ancora un po' di pazienza e vedremo se Namco aveva ragione.

Voto 80

Titolo
Fighting Force 2

Descrizione
Il seguito delle botte a scorrimento

Giocatori
1

Casa Software
Eidos

Volete spaccare tanta roba con il minimo sforzo? Provate a sparare ai barili di combustibile!

Fighting Force 2

Come si fa a mettere insieme il seguito di un gioco di successo?

Qualcuno dice che "squadra che vince non si cambia", e questo motto sembra essere stato preso come un comandamento inciso nella pietra da chi lavora nell'industria dei videogiochi. Quanti titoli hanno dei seguiti che altro non sono se non delle scopiazzature del

In certi casi le mischie possono essere particolarmente caotiche... Ma non c'è problema, basta pestare tutto ciò che si muove...

precedente episodio? Quanti giochi famosi si sono ritrovati con dei "discendenti" fin troppo simili agli illustri predecessori? Tanti, direi anche troppi, potrei citarne a bizzeffe, eppure la tendenza sembra destinata a non svanire, cosa del resto comprensibile. Chi produce software deve pensare principalmente a far quadrare i bilanci, e puntare su di uno schema di gioco già noto agli utenti è senz'altro più sicuro che provare qualcosa di totalmente nuovo. Soul Reaver è stato un vero colpo di fortuna per la Eidos, che ha realizzato un gioco di successo come seguito di un titolo completamente diverso, ma questi sono avvenimenti che non si verificano sempre.

Nonostante le molte armi presenti nel gioco, anche i sani vecchi calcioni sul mento possono dire la loro in più di un'occasione.

Ci mancava proprio

È già passato qualche anno dall'uscita del primo Fighting Force, e, nonostante non avesse ottenuto un successo poi così enorme (e fosse stato bellamente snobbato dal sottoscritto), mi aveva stupito (e confortato) vedere che non ne era stato prodotto un seguito. Lacuna alla quale è stato posto rimedio con l'uscita di questo titolo, un Fighting Force 2 che era stato annunciato già da un po' ma che, come avrete immaginato, non aspettavo con particolare impazienza. Ora che l'ho visto, vorrete sapere cosa ne penso.... Beh, intanto cerchiamo di inquadrarlo: in Fighting Force 2 interpretate una sorta di poliziotto del futuro, che deve debellare una corporazione potentissima intenta a mettere in atto dei piani illeciti. Per farlo, dovrete muovervi in territorio nemico, svolgendo determinate missioni (che vi verranno comunicate all'inizio del livello) e massacrando chiunque incontriate. Potrete raccogliere diverse armi, ma avrete fondamentalmente quattro "alloggiamenti" per le stesse sulla vostra persona: potrete portarvi dietro un'arma lunga (ascia, randello, martello o simili), un'arma da fuoco, un coltello e un tipo di bombe per volta, più un attrezzo distruttivo addizionale che potrete tenere in mano. Man mano che le usate, le armi si consumano fino a diventare inservibili.

Lungo la strada, potrete accumulare punti spaccando quasi tutto quello che vedrete sullo schermo, operazione che può anche far saltare fuori degli oggetti utili, quali medi kit, armi aggiuntive e chiavi per superare le porte (tutte cosette che potrete guadagnare anche sconfiggendo i nemici), oltre che affari vari utili per la specifica missione.

Nonostante la struttura di gioco, possa sembrare molto libera, in realtà, la strada che dovrete seguire sarà una e una soltanto, e concludere una missione significherà spesso arrivare in un determinato posto (ma la via è unica, come accennavo...), recuperare un certo oggetto o spaccare qualcosa a pugni (talvolta una combinazione di tutti e tre). Ad ostacolarvi, ci saranno i soliti nemici, da battere a suon di mazzate, e questo è quanto.

Primo impatto

Il gioco non necessita di una particolare preparazione: fin da subito, il giocatore si trova calato nell'azione e la grande semplicità delle mosse si risolve in un'estrema immediatezza nel controllo del personaggio. Non altrettanto immediato è l'imparare a puntare decentemente gli avversari, ma ci si fa l'abitudine.

Sergio "Ray" Porcellini

Prendiamoci a cartelle tutti in coro

La grafica di questo Fighting Force 2 presenta una buona qualità complessiva, anche se ha dei cali in alcuni punti, In genere, si può dire che i colori siano

Le armi da fuoco, oltre ad essere molto dannose, vi permettono anche di prendere la mira con una certa accuratezza.

monotoni, ma che il personaggio principale sia ben realizzato. I nemici sono fatti un po' meno bene e i fondali tendono a somigliarsi un po' tutti (soprattutto se considerate che i livelli sono molto lunghi), ma, se non altro, non abbiamo poligoni e texture che se ne vanno alle cozze ad ogni minimo movimento del personaggio. La telecamera non si può regolare (salvo che quando si prende la mira) e si trova sempre alle spalle dell'eroe. Risultato? Nel tentativo di restare nella propria posizione, può dare luogo ad effetti poco piacevoli. In genere, comunque, fa il proprio dovere. Sonoro nella media, con musiche abbastanza appropriate ed effetti scontati, ma funzionali.

Fondamentalmente, Fighting Force 2 riprende i difetti del primo episodio e ci aggiunge l'impossibilità di giocare in due. Le due principali magagne del suo predecessore erano le poche mosse e il sistema di puntamento dei nemici impreciso, elementi che questo seguito eredita quasi in pieno. Le mosse sono un aumentate di qualche unità, ma si somigliano un po' tutte e sono spesso poco pratiche da utilizzare. I problemi al sistema di controllo sono rimasti tutti, tanto che sovente non riuscirete ad orientarvi dalla parte giusta per menare un avversario, anche se l'esperienza aiuta molto in tal senso. Le missioni sono per lo più accessorie, dato che le potrete risolvere, in linea di massima, semplicemente tirando dritto, spaccando tutto ciò che trovate, racco-

Potendo scegliere

Rimanendo in tema di picchiaduro a scorrimento, il prodotto più noto per PlaysStation è proprio il primo Fighting Force, titolo che a me non è piaciuto nemmeno di striscio, ma che ha avuto il suo seguito. Recentemente è uscito Xena - Warrior Princess, gioco essenzialmente ben congegnato (perché ha parecchie mosse interessanti), ma gravato dalla stupidità degli avversari e dall'impossibilità di giocare in due. Per il resto, che dire? Giocate a Tekken 3, va'.

Bastoni, mazze e coltelli abbondano durante il gioco, e possono rendere più facile l'eliminazione fisica dei nemici.

Playstation	Grafica 88	Giocabilità 80	80
	Sonoro 85	Longevità 85	

Come nel primo episodio, anche qui potete spaccare un po' di tutto. Sì, anche i distributori automatici.

gliendo i relativi oggetti e picchiando i nemici. Meno avversari qui che nel precedente episodio, il che fa pensare, unito alla storia delle missioni, che ci si sia voluti inserire nel filone degli action game strategici, sulla scia dei vari Metal Gear Solid e Syphon Filter. Che poi questo titolo non li ricordi nemmeno di striscio, è tutto un altro paio di maniche... Che dire, dunque? Sembra che Fighting Force 2 sia stato pensato per interessare diversi tipi di giocatore per la sua impostazione da beat 'em up con elementi vagamente platform (i vari salti, scale e passerelle), ma che non riesce a fare niente particolarmente bene. Non dubito che vi verrà voglia di finirlo, ma niente di più. Insomma, un gioco abbastanza divertente, ma non molto interessante. Ma perché non prendono i vecchi sistemi di mosse dei vari Final Fight e Street of Rage? Non dovrebbe essere molto difficile applicarli a un picchiaduro tridimensionale e farebbero la felicità di parecchi giocatori.

Se i nemici si fanno troppo numerosi o insistenti, una bella granata può essere quello che ci vuole.

PlayStation

Il principale difetto di questo titolo è che non si riesce a capire cosa i suoi ideatori volessero che fosse esattamente: è limitato per essere un picchiaduro, non ha la struttura di un platform e non si può certo considerarlo un'avventura alla RE. Per il resto, si può dire che sia un prodotto che si lascia giocare, ma non so che tipo di pubblico possa trovare...

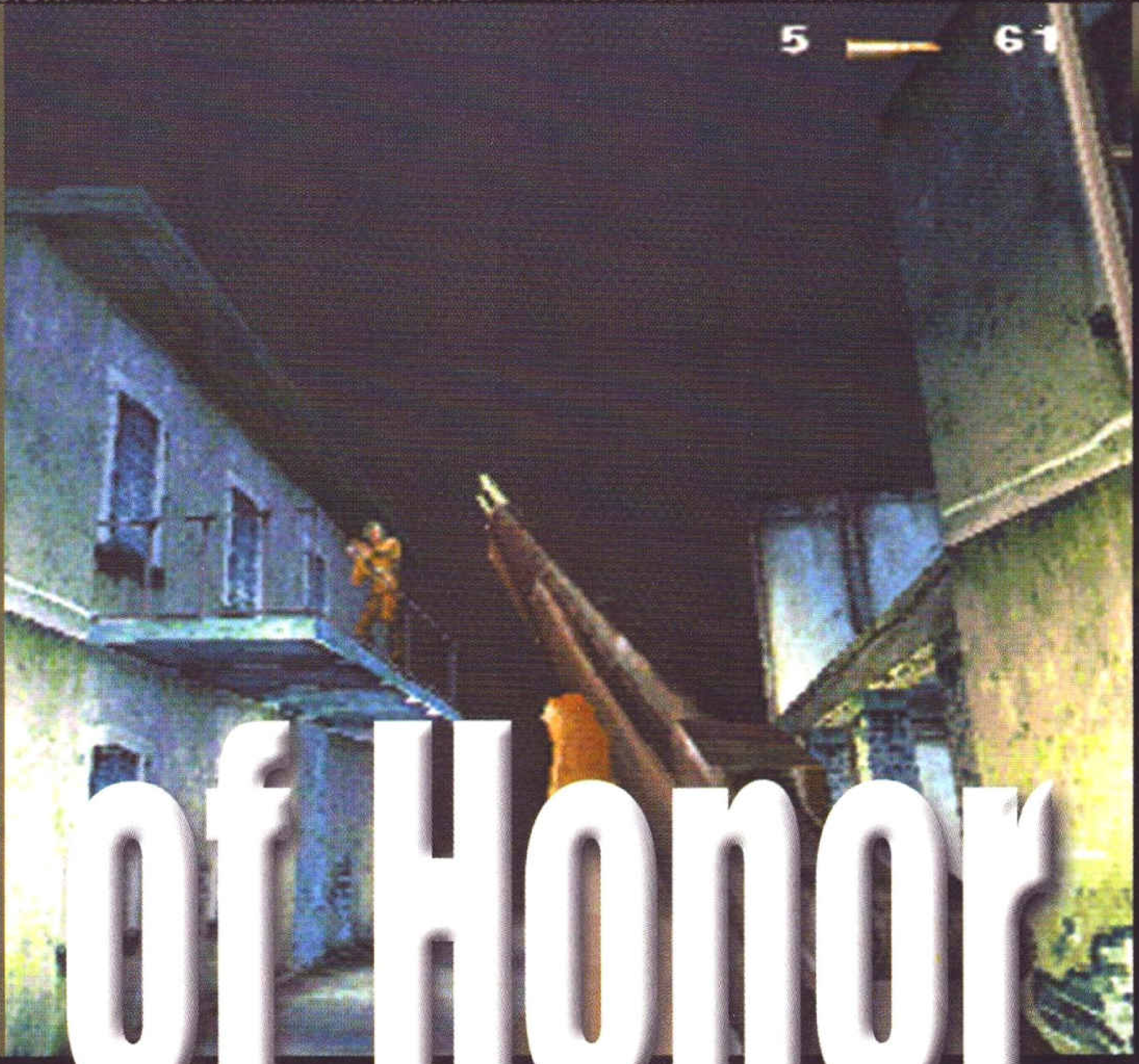
Voto 92

Titolo
Medal of Honor

Descrizione
sparatutto storico

Giocatori
1-2

Casa Software
Electronic Arts e DreamWorks



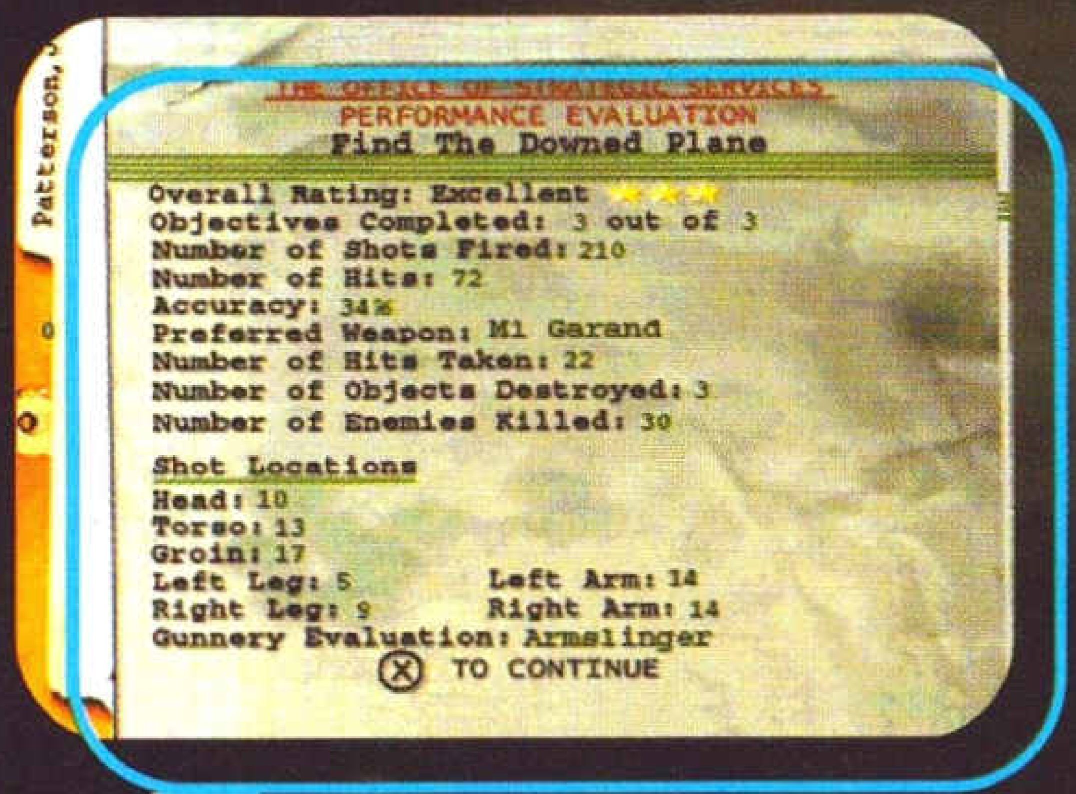
Medal of Honor

Siete pronti per fare un bel ripasso di storia? Bene, prendete il libro di testo, buttatelo dalla finestra e accendete la PlayStation.

"Giugno 1945, siamo alle soglie del D-Day. Questa notte verrai paracadutato dietro le linee del nemico. Ti abbiamo scelto perché sei l'elemento più valido di una Forza Speciale d'Intervento, l'unico in grado di portare a termine missioni come agente infiltrato e il migliore nelle missioni di salvataggio ad alto rischio.
Non sarà facile. Dovrai fare fronte a più di 20 diversi tipi di nemici in sette missioni principali per un totale di 24 livelli di gioco interamente in 3-D. Hai a disposizione più di 12 diverse armi, a seconda della missione specifica. Sei pronto a scrivere pagine di storia ed entrare dalla porta principale nell'olimpo degli eroi?"
Se la risposta è "sì", Medal of Honour non è solo il gioco che fa per te, ma è l'avventura che da tempo aspettavi per la tua cara e amata console.
Sulla scia del grande successo portato a casa con il film capolavoro "Salvate il soldato Ryan", il grande e unico Steven Spielberg ha pensato bene di estendere e ampliare il concetto Seconda Guerra Mondiale, per riportarlo sul piccolo schermo in un appassionante videogioco di sicuro successo.

Gli stivali dei soldati

Sempre fedeli al detto che anche l'occhio vuole la sua parte, la prima cosa che colpisce di questo interessantissimo titolo è proprio la grafica. Non solo per gli ambienti in 3-D, che ormai li abbiamo visti in tute le salse, ma per la fedeltà con cui si ripropone di trasmettere il mood di quello che doveva essere lo scenario della devastata Europa durante la grande guerra. Dai bagliori



Sicuramente ci sara qualcuno che si indignerà per la possibilità di sparare ai cani... Noi riteniamo sia una questione di pari opportunità.

all'orizzonte dovuti agli incessanti bombardamenti accompagnati dal lugubre sottofondo delle deflagrazioni ai tanti paesini disabitati e segnati dalle schegge delle granate e dai buchi dei proiettili; dalle tanto misteriose quanto affascinanti fortezze-bunker in cui i nazisti preparavano micidiali armi (da quelle chimiche alla famosa V-2) ai cantieri navali dove venivano costruiti a ritmi incessanti i tanto temuti U-Boot, in Medal of Honour, dal punto di vista estetico, non manca nulla di tutto ciò. Anzi, c'è molto di più.
Ma se la grafica non è sufficiente per trasformare un videogioco qualunque nel videogioco con cui spenderò le mie prossime 48 ore davanti allo schermo. Ci vuole molto di più. Ed è qui che gli sviluppatori della DreamWorks (che guarda caso è proprio la casa di produzione di proprietà dello stesso Spielberg) in collaborazione diretta con il publisher, ovvero la Electronic Arts che credo non abbia bisogno di presentazioni, hanno svolto il lavoro più interessante: ovvero renderlo oltre che bello anche molto giocabile e particolarmente appassionante.

L'occhio della madre

Infatti il segreto sta proprio nelle missioni che, oltre a ricalcare fatti storici realmente accaduti e quindi rispettare una certa coerenza di fondo, diventano man mano più intriganti non sempre uguali. Mi spiego: non è il classico shoot-em-up 3-D in cui dovete sparare a ogni piccolo movimento, ma in alcune bisogna riuscire a infiltrarvi nella base nemica, sotto le mentite spoglie di qualche ufficiale nazista; in altre volte bisogna riuscire a eliminare il nemico prima che questo riesca a far scattare l'allarme; in altre ancora dovrete mettere in salvo una gran quantità di opere d'arte che i nazisti hanno intenzione di distruggere.
E per sviluppare missioni così appassionanti, la produzione si è affidata al consiglio esperto di un vero e proprio veterano, il capitano Dale Dye, già famoso nell'ambiente hollywoodiano per aver collaborato come consigliere alla realizzazione di film tra cui appunto "Salvate il Soldato Ryan", "Platoon" e "Nato il quattro Luglio".
Ma la cura dei dettagli non si limita alla grafica del gioco e alle singole missioni. Infatti anche la schermata iniziale, quella classica delle opzioni, è decisamente diversa dalle solite. Si tratta infatti di una sala di comando classica della intellighenzia dell'esercito in cui andando alla radio, si possono immettere codici per i trucchi (e di questi ce ne

Primo impatto

Il primo impatto è incredibilmente spettacolare. La grafica e le avvincenti missioni, si sviluppano sapientemente in un crescendo che rende veramente difficile spegnere la PSX o cambiare gioco, naturalmente sempre che il genere sparatutto vi interessi.

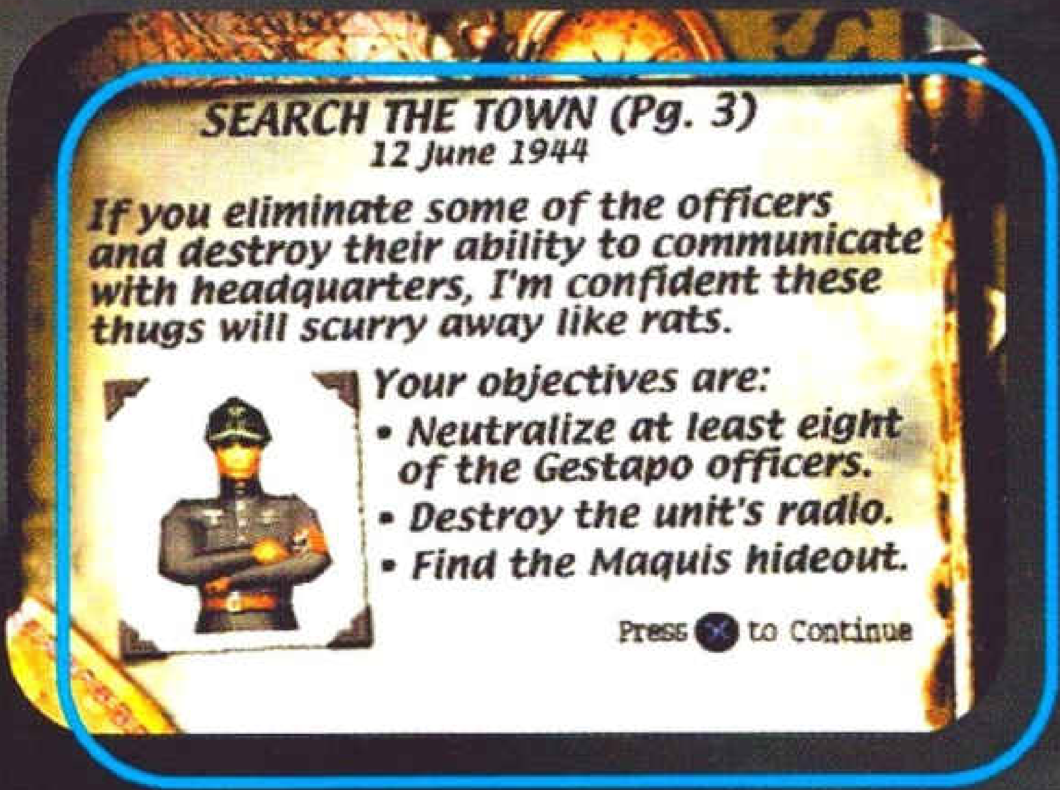
sono di veramente divertenti ...), spostandosi sulla scrivania per salvare o caricare il proprio livello di gioco e per tenere d'occhio lo stato personale delle missioni (con tanto di medaglie e mostrine per le missioni meglio riuscite), andando alla mappa generale si parte la missione successiva, cambiando stanza si assiste al briefing (che in ogni caso precede ogni singolo livello di gioco) e, infine, c'è una stanza dedicata al gioco a due. Non ve lo avevo ancora detto? Ma certo, il gioco non comprende solo le missioni in solitaria ma si possono scatenare appassionanti sfide contro avversari reali: si sceglie uno scenario di gioco, il proprio personaggio, le armi, si divide in due lo schermo (a questo ci pensa il gioco, eh) e si parte per una sfida all'ultimo sangue (nella scelta delle armi sconsiglio il bazooka, perché se da un lato sembra essere l'arma ideale per il confronto dall'altro se non si sta più che attenti ci si fa solo male).

L'ufficiale tedesco osserva con attenzione i nostri documenti falsi... "Ehi, cosa significa segni particolari: bellissimo?"

Le carrozzelle

Per quanto riguarda le armi, naturalmente anche queste si rifanno correttamente a quanto c'era in dotazione all'esercito americano o tedesco di quel tempo. Ogni missione prevede un armamento base, ma nel corso della missione stessa potrete prendere delle armi al nemico e usarle a vostro piacimento. In tutto sono ben undici e vanno dal classico fucile automatico della Browning al Mauser, dalle granate d'assalto americane a corto raggio a quelle tedesche a forma di schiacciapatate, dal mitragliatore Thompson al tedesco MP40. Infine, quella che a mio giudizio è l'arma più divertente soprattutto se muniti di joy-pad Dual Shock, è la MG a nastro (che poi è la mamma di quella che si usa a naja, tra l'altro) che si trova nei nidi di mitragliatrice: un incredibile volume di fuoco e ideale da avere davanti (dalla parte del grilletto, ovviamente, altrimenti sono cavolacci

Uno sfortunato marmittone sta per cascare sotto il fuoco di una mitragliatrice fissa...



Potendo scegliere

Certo che potendo scegliere, prima di giudicare questo titolo avrei dovuto fare almeno un giro con Quake II, che pare essere molto bello, graficamente perfetto e anch'esso con l'opzione multi-player. Ma al di là di Quake II al momento non credo ci sia nulla in grado di tenere testa a MOH, che ha comunque un'impostazione differente e più "ragionata".

PlayStation					
Grafica	93	Giocabilità	91	PlayStation	92
Sonoro	90	Longevità	92		

PlayStation

Sul gioco in sé niente da dire se non che è veramente bello, giocabile e realizzato con grande maestria. Ma permettetemi una considerazione sul tema del gioco visto che io sono mezzo tedesco (Thomas non è un nome d'arte) e mio nonno è stato costretto a combattere quella guerra dalla parte dei cattivi. Non voglio farne una questione personale, però forse certi argomenti sarebbe bene trattarli con la massima attenzione soprattutto quando riguardano orrori realmente accaduti, come appunto una guerra. Al di là dei discorsi moralisti che non mi sono soliti, bisogna sempre tenere conto del fatto che videogiochi come Quake o Doom, per quanto violenti, sono pur sempre frutto della fantasia, mentre in questo caso si tratta di qualcosa orribile e realmente accaduto e che magari non dovrebbe essere interpretato alla leggera e sotto un punto di vista ludico.

amari ...) quando il nemico avanza numeroso. L'unico limite è la trasportabilità, ovvero la si può usare solo nel punto in cui si trova, bunker o trincea che sia.
Ma se finora non ho fatto altro che parlare bene di questo videogame, ci sarà pure qualche punto nero, vi pare? Effettivamente ci sarebbero un paio di cose e di pensieri che mi piacerebbe condividere con voi, cari lettori. Il primo è la localizzazione: un gioco così con un simile volume di parlato e di testo andava quantomeno tradotto: che gusto c'è a sentire i tedeschi che parlano in inglese con accento teutonico? Inoltre, le descrizioni dei livelli sono spesso molto lunghe e intricate, se conoscete l'inglese tutto a posto, ma in caso contrario vi dovrete limitare a tradurre le due righe riassuntive del briefing che si "mangeranno" tutto il fascino.
Altro punto negativo è legato alle armi. Come ho già detto sono tante e spesso e volentieri ci si trova nel bel mezzo dell'azione a dover scegliere la più appropriata per cavarsi d'impiccio. Solitamente ci sono due tasti dedicati per cambiare arma: uno per far passare le armi in ordine crescente e uno per farle scorrere in ordine decrescente. In questo caso, invece, il tasto è uno solo e se non azzeccate al primo passaggio l'arma desiderata, dovrete far fare un giro completo a tutto l'arsenale, mentre i cattivi vi impallinano come foste un fagiano durante la stagione di caccia.
In conclusione voglio solo darvi un consiglio sulle bombe a mano: usatele ma con attenzione, perché la realtà del gioco è tale che una volta lanciate, il nemico le raccoglie e ve le rilancia indietro con estrema naturalezza. L'ideale è lanciarle quando vi vengono sguinzagliati contro i cani che, essendo da addestrati come cani da riporto, si preoccuperanno loro di raccoglierle e di consegnarle a destinazione con grande rabbia dei nazisti.

Per le vie di un paesino francese ci capiterà di incontrare, di tanto in tanto, qualche simpatico ufficiale delle SS...

Voto 89

Titolo
International Track & Field 2

Descrizione
Simulatore di multidisciplina

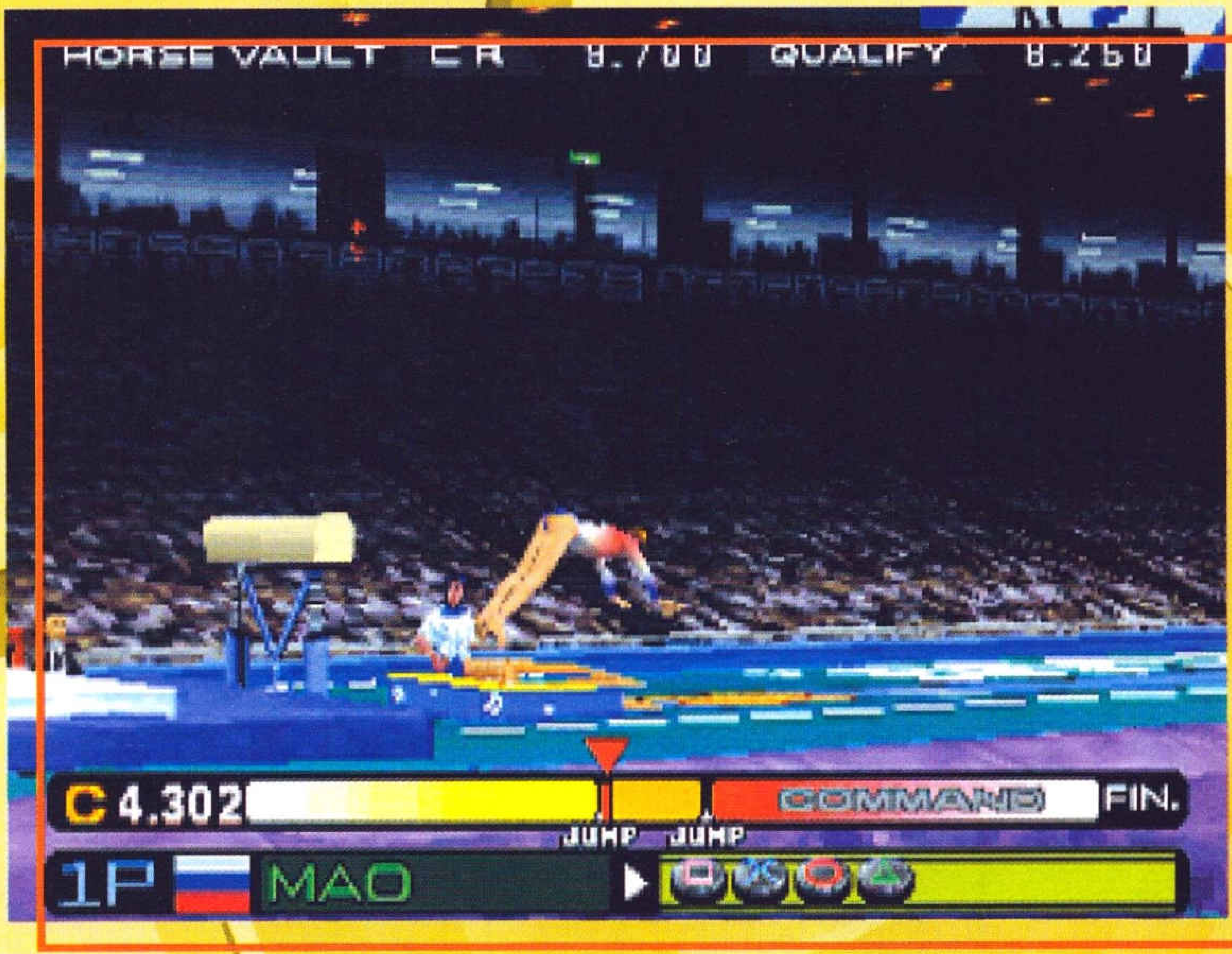
Giocatori
1-4

Casa Software
KCET / Konami

International Track & Field 2

Tremate, i Key Si Tokyo sono tornati!

Chiunque abbia giocato un po' di volte a quel capolavoro assoluto che è Winning Eleven IV, saprà sicuramente chi è Jon Kabira: si tratta dello scalmanatissimo telecronista che ogni tanto diletta la platea con degli urlacci degni del peggior telecronista delle pampas argentine, da qui il leggendario "Key Si Tokyo, Calcio D'Inizzio!" (con due "z").
I KCET sono gli sviluppatori artefici di Winning Eleven e ora tornano alla carica con il seguito di uno dei giochi che ha scritto la storia degli arcade da bar: chi si ricorda Hyper Olympic e il suo seguito Hyper Sports? Chi di voi non ha mai tirato il giavellotto a 80° per farlo uscire dallo schermo e prendere i



Il cavallo è sicuramente la disciplina più inutile di tutte quelle presenti, però da vedere è spettacolare...

1000 punti del lampadario? Chi ha ripetuto una decina di volte il giro completo delle discipline? Ah, quanti ricordi... Nel revival delle vecchie glorie, Konami ci regalò la trasposizione a 32 bit del miglior gioco multidisciplina mai uscito (anche se effettivamente ci sarebbero anche i California Games della Epyx e i vari Decathlete e Winter Heat della Sega Sports, ma questa è un'altra storia...) e fu un successo eclatante. Ora, a distanza di quattro anni, i KCET tornano alla ribalta con il seguito dei seguiti: vediamo un po' che cosa sono riusciti a tirare fuori...

Al termine di ogni disciplina, vedrete il replay della vostra migliore prestazione e, in caso di record del mondo, questo viene salvato automaticamente su memory card...

Primo impatto

Nulla di più immediato: scegliete la disciplina che più vi aggrada, configurate i tasti e cominciate a sudare.

Potendo scegliere

C'è sempre il primo International Track & Field che forse risulta essere più divertente (e anche più massacrante, a dire il vero...). Guardandosi intorno, non posso fare a meno che citare i già menzionati Winter Heat e Decathlete prodotti solo per Saturn (e in seguito coin-op) e volendo tornare indietro nei secoli, non posso fare a meno che segnalare tutta la serie Epyx: Summer Games I & II, Winter Games, World Games, California Games. Ci sarebbero da ricordare anche i vari Daley Thompson Decathlon e Daley Thompson Olympic Challenge (questo titolo, oltre a fregiarsi della licenza Lucozade, permetteva anche una sessione di palestra per migliorare la propria resa in gara) e, ovviamente, i coin-op Hyper Sports e Hyper Olympic!

Waggling o non waggling?

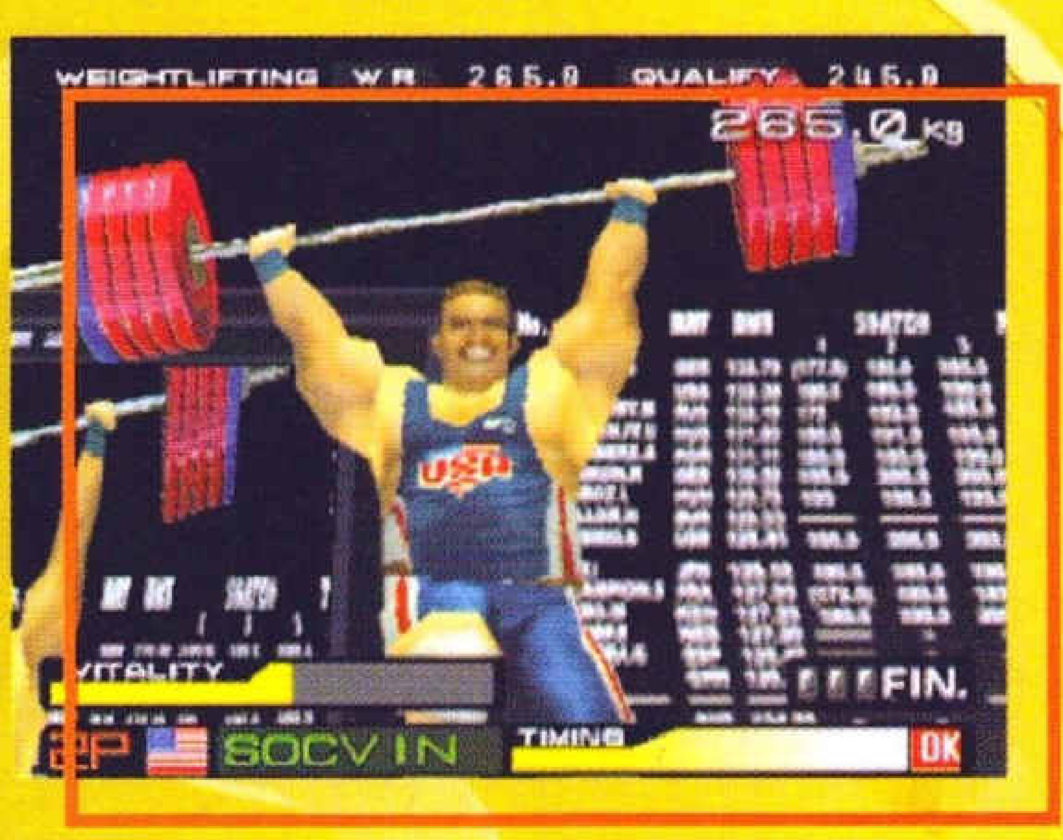
La prerogativa fondamentale dei giochi in stile Hyper Olympic e progenie è sempre stato quello di avere come Massimo Comun Divisore (o minimo comun denominatore, scusate mi sono diplomato sei anni fa...) il metodo di controllo ribattezzato in slang anglofono "waggling" che, tradotto, significa più o meno smanettamento. Questa pratica era molto in voga negli anni '80, soprattutto quando l'unico sistema di controllo era quello dell'oramai defunto joystick (le croci direzionali esistevano solo nei Game&Watch della Nintendo) e consisteva nello spostare a destra e sinistra la leva a velocità ultrasoniche con conseguente e progressivo imbarbarimento del muscolo del braccio. Esistevano anche delle versioni a tre pulsanti e i più sgamati erano riusciti a utilizzare una biro appoggiata sul dito medio in modo che uno potesse flagellarsi bellamente le falangi ottenendo comunque delle velocità mostruose. Con i tempi, le cose sono cambiate e anche il tanto amato waggling è andato in pensione, sbalzato definitivamente via dalla croce direzionale che oramai è presente in tutti i sistemi casalinghi. Come ricreare, quindi, il waggling furioso con un sistema di controllo diverso? Semplice si è tornati allo smanettamento sui tasti!

On your Marks...

Non si può dire che alla Konami non abbiano cercato di offrire il meglio e soprattutto una competizione molto varia: pensate che potrete gareggiare in

ben dodici discipline diverse, che ora andrò ad analizzare nel dettaglio.
100 M - si tratta dei canonici 100 metri piani, in cui tutto quello che conta è raggiungere una velocità stratosferica tirando fuori dal proprio bicipite la massima potenza esplosiva. Ci metterete al massimo 9 secondi di sofferenza, ma è possibile scendere addirittura sotto gli 8 e incenerire così l'attuale record del mondo di 9.79.
SALTO IN LUNGO - già qui le cose si fanno un po' più complicate: oltre a una velocità mostruosa da raggiungere, bisogna scegliere il momento dello stacco prima di pestare la plastilina e dare una gradazione idonea (in genere sui 45°), dopodiché premere il tasto dell'atterraggio per impedire al vostro atleta di cadere con le mani all'indietro e perdere qualche centimetro importantissimo. Si possono tranquillamente superare i 10 metri!
SALTO CON L'ASTA - prima del salto, si sceglie l'altezza da affrontare, dopodiché si corre come dei pazzi e quando l'asta viene appoggiata automaticamente nel "buco", appare una barra di "tensione": bisogna premere prima che questa arrivi al limite (è velocissima) e poi premere di nuovo per lasciare l'asta e superare l'asticella.
LANCIO DEL MARTELLO - anche in questo caso, la velocità è una componente fondamentale ma bisogna fare attenzione al momento del lancio (indicato da una serie di frecce che girano velocissime) e alla solita gradazione d'angolo.
LANCIO DEL GIAVELLOTTO - velocità mostruosa e lancio prima di arrivare a toccare con il piede la linea del fallo.
SOLLEVAMENTO PESI - ... nella modalità Clean & Jerk. Si sceglie il proprio peso, dopodiché si affronta la prima fase di strappo in cui bisogna premere in contemporanea con una barra che sale velocissima a illuminare il simbolo OK. La seconda fase è di resistenza e improvvisamente appare un'altra barra e anche qui il tempismo è d'uopo (il tocco deve essere precisis-

Il momento dell'evoluzione durante i tuffi: è essenziale smanettare come dei pazzi per compiere l'evoluzione selezionata, dopodiché attendere pazientemente che la freccia smetta di girare vorticosamente e scegliere l'attimo dell'entrata...



Questo è il momento più devastante del sollevamento pesi: bisogna smanettare come dei disperati finché non si illuminano i tre pallini che segnano il termine della competizione...

PlayStation

Bello, ma non so perché non è riuscito a sconvolgermi come il primo, forse a causa della scelta delle discipline: per dire, avrei preferito comunque i 110 a ostacoli che la bicicletta indoor dove non si possono nemmeno fare record del mondo. E poi, se proprio vogliamo mettere i puntini sulle i, il cavallo e i tuffi non mi hanno impressionato più di tanto... Comunque sia, International Track & Field 2 rimane uno di quei giochi da possedere a tutti i costi ma solo se si soddisfano le seguenti condizioni: un multitap e quattro amici; una resistenza fisica e una sopportazione del dolore pressoché infinita...

PlayStation				
Grafica	88	Giocabilità	89	89
Sonoro	80	Longevità	86	

simo!). La parte finale è di concetto: smanettare come dei pazzi cercando di essere più veloci della barra di vitalità presente e tenere il bilanciere in alto per tre secondi.

TUFFI: Modalità strana: si sceglie il tipo di tuffo, si preme per cercare la coordinazione giusta, si smanetta nel mezzo per fare più acrobazie possibili e poi si preme di nuovo per raddrizzarsi ed entrare in acqua, possibilmente senza prendere spanciate.

50 M STILE LIBERO: Smanettamento selvaggio, né più né meno...

SALTO DEL CAVALLO: Come per i tuffi si sceglie il proprio stile, dopodiché bisogna imbroccare due salti corretti (indicati da una barra in basso allo schermo) e in volo riuscire a dare la sequenza giusta di tasti indicati (cerchio, triangolo, croce, quadrato, per esempio). Il tutto in un millisecondo. Impossibile.

CHILOMETRO LANCIATO: Una corsa in bici per la distanza di un chilometro dove bisogna smanettare come i pazzi. Tutto qui.

SCATTO: Si gioca in due e consiste in quattro giri di pista: Al contrario del chilometro lanciato, bisogna anche seguire le paraboliche per prendere velocità e bruciare il proprio avversario sullo sprint finale.

CANOTTAGGIO: finalmente non si smanetta, ma bisogna cercare di dare dei colpi di pagaia a tempo con una barra di indicazione.

Ma alla fine?

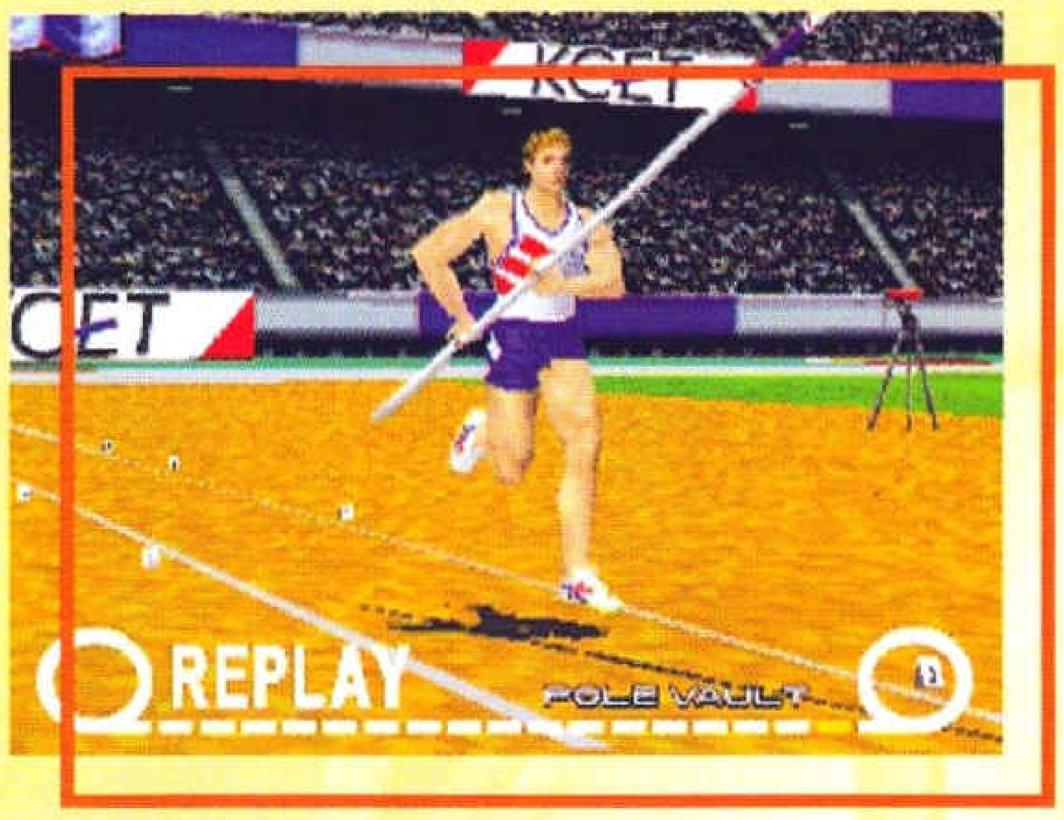
Alla fine sarete distrutti, morti e se siete in compagnia, vi spalmerete il balsamo di tigre a vicenda e sarete tutti più amici.

L'origine dell'atletica

Forse non tutti voi sono a conoscenza di Decathlon, capostipite di tutta la generazione di multievento, che dopo il fulgore degli anni '80 sono passati in secondo piano e la loro memoria sopravvive nei vari Track & Field e nella linea Sega Sports. Era il 1982 quando un'allora ambiziosa etichetta di nome Activision, produsse per il vetusto ma sempre mitico Atari VCS 2600 il leggendario Decathlon, programmato dal genio di David Crane, autore tra l'altro di Pitfall, H. E. R. O. e Ghostbusters.

Decathlon era la riproduzione fedele delle discipline presenti in questa vera e propria maratona del dolore olimpionica: dieci discipline per un solo uomo, discipline assolutamente slegate tra loro, dal salto in lungo al salto con l'asta ai 1500 piani. Un delirio.

Se già nella realtà il Decathlon è una cosa che non affronterei nemmeno se mi allenassi dieci ore al giorno, la versione Atari era qualche cosa di improponibile: i joystick della console erano scolpiti in una base quadrata piccolissima, lo scheletro era in ferro e la gomma che lo ricopriva era... gomma. L'assenza di un microswitch qualsiasi, rendeva lo smanettamento, soprattutto nei 1500, un'impresa fuori dalla norma. Tutto questo fino al giorno in cui io e il mio inseparabile amico Franz, scoprimmo che potevamo attaccare all'Atari anche i Joystick del Commodore 64: e con un Albatros in mano, le cose cambiarono radicalmente...



Il momento della partenza dei 50 metri in stile libero: al contrario di quanto accadeva in Hyper Sports, non bisogna premere un tasto per respirare.

Voto 75

Titolo
Virtua Striker 2 ver. 2000.1

Descrizione
Calcio...

Giocatori
1-2

Casa Software
Sega

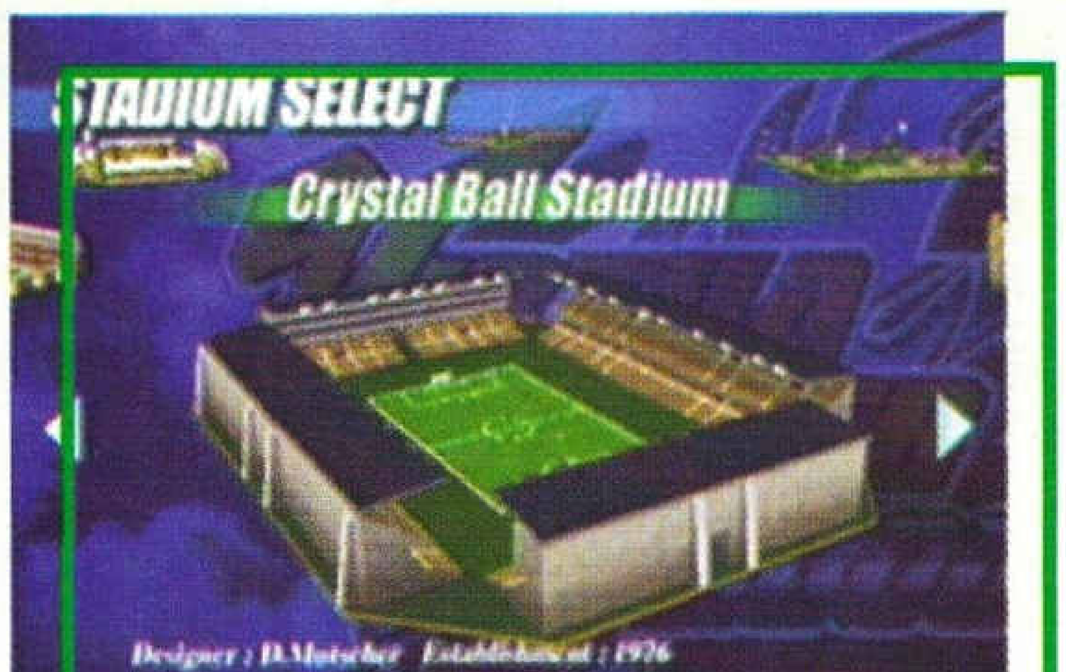
Virtua Striker 2

Possibile ci possa essere ancora qualcosa da dire sul calcio per quanto riguarda i videogiochi? Proviamo a vedere...

Per chi - come me - ama tantissimo il calcio virtuale, riuscire a trovare un altro titolo del genere per Dreamcast è certamente un fatto apprezzabile. Se poi il gioco è anche bello lo è ancora di più. Ammesso e non concesso che con questo titolo si sia sulla strada giusta, però, bisogna percorrerne ancora un bel pezzo per arrivare alla meta. Le qualità di questo gioco, conversione rielaborata di un coin-op tutto sommato popolare, si riassumono nel suo aspetto grafico abbastanza curato benché non esente da pecche. Tutto il resto soffre di lacune più o meno evidenti e fastidiose. Vediamole...

Diamoci da fare

Ma andiamo con ordine; il gioco si presenta con una sequenza introduttiva abbastanza semplice e senza pretese, così come semplici e non molto accattivanti sono i primi menù ai quali andiamo incontro. Le opzioni a disposizione per i settaggi del gioco sono anche loro ridotte allo stretto indispensabile, per quel che riguarda le modalità di gioco la scelta è solo leggermente più soddi-



sfacente. Le possibilità di giocare prevedono la modalità Arcade, la modalità Tournament, quella definita Variations e infine quella Match Play. La modalità Arcade, che deriva par pari dal coin-op al quale questo titolo è ispirato, si riduce a una coppa con 16 squadre a eliminazione diretta con partita secca. Nel momento in cui perdiamo un incontro abbiamo la possibilità sia di continuare sia di abbandonare il gioco. Non c'è, come non c'era nel coin-op, possibilità di salvare. La modalità Tournament ricalca fedelmente i Mondiali, con gironi eliminatori da quattro squadre ognuno e successiva fase ad eliminazione diretta. Una volta scelta la vostra nazionale verranno generati casualmente gli otto gironi. Se riuscite a passare il girone eliminatorio (dovete essere nei primi due della classifica) avete la possibilità di salvare la partita, dopodiché dovrete riuscire a vincere le altre partite tutte d'un fiato se volete arrivare a sollevare la coppa di Campione del Mondo. Scegliendo Variatons possiamo generare una coppa o un campionato a nostro piacimento, decidendo quali e quante squadre vi parteciperanno:

Primo impatto

Virtua Striker 2 è senza dubbio popolare e la prima impressione può risultare ingannevolmente favorevole, soprattutto se non ci avete giocato in sala ma lo avete solo intravisto. Vi basterà comunque una sola partita per scoprire tutte le lacune di questo titolo...

ovviamente in questo caso potete salvare tra una partita e l'altra. Sempre nelle Variations esiste un'opzione chiamata Ranking in cui, a seconda di come giocate e degli avversari che riuscite a superare, vi viene assegnato un voto e vi vengono dati alcuni "suggerimenti" su cosa fare per migliorarvi. Con l'ultima opzione, quella chiamata Match Play, invece giocate una singola partita o una singola serie di rigori contro un avversario a vostro piacimento, con questa opzione vi viene data anche la facoltà di decidere in quale stadio volete che si svolga l'incontro.

E questo è quanto

Direi quindi che come possibilità di gioco la scelta è sufficientemente ampia per accontentare tutti quanti, ma una volta presa la decisione di cosa fare arrivano le dolenti note. Per carità, il gioco si presenta bene, la grafica come già detto è piacevole, ma è la giocabilità a fare difetto. Tanto per cominciare, le vostre possibilità di controllo sui vostri giocatori si limitano a quattro, dico quattro, azioni; passaggio corto, passaggio lungo, tiro ed entrata in sci-

Potendo scegliere

Purtroppo giochi di calcio belli non ce ne sono su Dreamcast. Se vi accontentate di poco potrete provare UEFA Striker, se invece avete pazienza vi converrà aspettare un paio di mesi, il Dreamcast sta prendendo piede piuttosto bene e i titoli belli non tarderanno ad arrivare.

volata. Tutti gli altri movimenti esistenti vengono controllati dal computer, probabilmente anche in modo casuale in alcuni casi. Il che significa dovete sperare che il vostro giocatore salti se un avversario entra su di voi o che scatti per raggiungere un avversario in fuga. Altra cosa che sicuramente non aiuta è la scarsa IA dei giocatori che, per esempio, si trovano talvolta a correre nella direzione opposta rispetto a quella in cui sta andando la palla. Una delle cose più scandalose è però il portiere che, anche se la palla è a dieci centimetri da lui, rimane quasi sempre incollato alla linea di porta: scordatevi per esempio di vedergli fare una presa alta o un'uscita coi pugni sui calci d'an-

Manuel Auletta

golo, oppure di vederlo andare incontro a un giocatore che sta arrivando solo davanti alla porta. Se questo ancora non dovesse bastare ricorderemo anche l'impossibilità di cambiare la visuale del gioco: anche in questo caso il controllo automatico gioca contro di noi, dato che il più delle volte l'inquadratura è troppo stretta per vedere a chi stiamo per passare la palla o se ci sono avversari che ci stanno venendo incontro.

Dreamcast

In sala giochi questo titolo poteva anche aver ragion d'essere, dato che è senza dubbio semplice e spettacolare. Portarselo a casa però implica uno sforzo economico leggermente diverso dall'esborso di qualche gettone: sotto questa nuova luce Virtua Striker 2 si dimostra un titolo praticamente inutile se non addirittura dannoso.

L'unico controllo che avete globalmente sulla squadra è quello che permette di poter scegliere se utilizzare una tattica offensiva, normale o difensiva. Ogni team ha due diversi moduli, uno verrà usato per la tattica offensiva, l'altro per quella difensiva. Per la tattica normale verrà usato lo schieramento che indicate come principale all'inizio della partita (se state giocando una gara in due tempi potete farlo anche dopo l'intervallo). Spiegatemi voi come è possibile vincere una partita in queste condizioni se, davanti a voi, si presenta un avversario appena appena decente. Usando il livello di difficoltà più basso è già difficile vincere più di due partite consecutivamente, immaginate con i tre livelli di difficoltà successivi cosa può succedere...

DI bene in meglio?

Una cosa che meglio può far capire le pecche di questo gioco riguarda proprio il livello di difficoltà: alzandolo la differenza più evidente sta nella vostra maggiore difficoltà nell'arrivare, non dico al tiro, ma addirittura vicino all'area avversaria mentre in fase difensiva le cose non cambiano di molto. Questo a dimostrazione del fatto che la cosa più complicata è costruire gioco in queste condizioni: come ho già detto prima, buona parte dei passaggi viene fatta "al buio". Ribadisco, l'unica cosa che salva questo gioco è l'aspetto grafico, tutto sommato spettacolare e curato, una chiara eredità della natura "da sala giochi" di questo titolo. Talvolta si

intuisce anche l'identità dei giocatori ma, a parte questo, le capacità tecniche dei singoli difficilmente hanno la possibilità di evidenziarsi, se non a livello globale di squadra confrontandosi con formazioni di livello decisamente diverso. Un bel buco nell'acqua, un tentativo non andato bene di proporre uno dei generi più amati e più sfruttati. Proprio le vaste possibilità di confronto (anche su piattaforme molto meno potenti) fanno sì che il giudizio sia abbastanza negativo; aspettiamo con fiducia di poter finalmente vedere un gioco di calcio per Dreamcast che dia soddisfazioni non solo a livello visivo.

Dreamcast					
Grafica	88	Giocabilità	73	Dreamcast	75
Sonoro	85	Longevità	71		

...Controllo Totale!
TOP DRIVE ROADSTER PS441
PSX-N64
DUAL SHOCK
COPRIVOLANTE IN PELLE
PEDALIERA OPZ.
LEVA O ALETTE CAMBIO
VOLANTE DA 10'
AUTO CENTRATURA
SELETT. ANGOLO DI ROTAZIONE
TOP DRIVE 2 PS430
PSX
DUAL SHOCK
COPRIVOLANTE IN PELLE
PEDALIERA
LEVA O ALETTE CAMBIO
VOLANTE DA 10'
AUTO CENTRATURA
SELETT. ANGOLO DI ROTAZIONE
TOP DRIVE 3 PN429
PSX-N64
LEVA O ALETTE CAMBIO OPZ.
PEDALIERA OPZ.
VOLANTE DA 10'
AUTO CENTRATURA
SELETT. ANGOLO DI ROTAZIONE
TOP DRIVE JT426
PSX-N64-SAT
COPRIVOLANTE IN PELLE
PEDALIERA
LEVA O ALETTE CAMBIO
VOLANTE DA 10'
AUTO CENTRATURA
SELETT. ANGOLO DI ROTAZIONE
TOP DRIVE GTO PS435
PSX
DUAL SHOCK
PEDALIERA OPZ.
LEVA O ALETTE CAMBIO
VOLANTE DA 8'
AUTO CENTRATURA
SELETT. ANGOLO DI ROTAZIONE
TOP DRIVE SPRINTER PS436
PSX
DUAL SHOCK
PEDALIERA OPZ.
LEVA O ALETTE CAMBIO
VOLANTE DA 8'
AUTO CENTRATURA
SELETT. ANGOLO DI ROTAZIONE
TOP DRIVE REACTOR PS440
PSX
DUAL SHOCK
FORCE FEED BACK
PEDALIERA OPZ.
LEVA O ALETTE CAMBIO
VOLANTE DA 8'
AUTO CENTRATURA
SELETT. ANGOLO DI ROTAZIONE
PC TOP DRIVE JT226
PC
COPRIVOLANTE IN PELLE
PEDALIERALEVA O ALETTE CAMBIO
VOLANTE DA 10'
AUTO CENTRATURA
SELETT. ANGOLO DI ROTAZIONE
PC TOP DRIVE 3 PC229
PC
PEDALIERA
VOLANTE DA 10'
AUTO CENTRATURA
SELETT. ANGOLO DI ROTAZIONE
LEVA O ALETTE CAMBIO OPZ.
Logic3
SELECT
MODE
START
TOP DRIVE PLUS PN428
PSX-N64
DUAL SHOCK
COPRIVOLANTE IN PELLE
PEDALIERA
LEVA O ALETTE CAMBIO
VOLANTE DA 10'
AUTO CENTRATURA
SELETT. ANGOLO DI ROTAZIONE
Distribuito da: TEKNOS TRADING s.a.s. Via Argine Destro località Trexenda - 18100 Imperia
Tel. 0183 - 78.41 Fax 0183 - 784.299 Fax Verde Ordini Clienti 800-logic3
E-mail info@teknos.net http://www.teknos.net
Logic 3

Voto 88

Titolo
Toy Story 2

Descrizione
Giocattolaio simulator

Giocatori
1

Casa Software
Activision

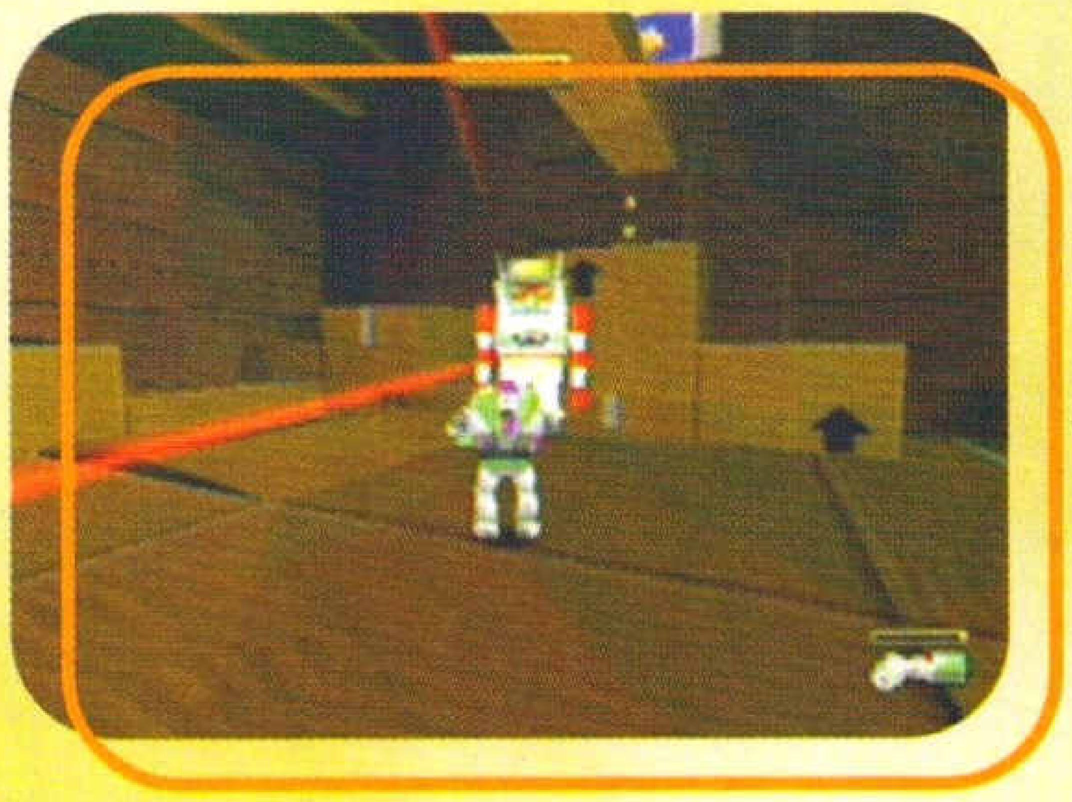
Toy Story 2

Tornano i pupazzi ballonzolanti...

Toy Story, ai tempi della propria uscita, stupì il grande pubblico per una inusuale caratteristica: era infatti realizzato interamente in computer grafica. In sostanza, vi si narrava la storia di alcuni giocattoli (da cui il titolo) che sono in realtà degli esseri senzienti, impossibilitati però, per qualche motivo a me ignoto, a dimostrare questa caratteristica in presenza degli esseri umani. Quando il loro proprietario Andy non c'era, però, i pupazzoni prendevano vita e, sotto la guida del cowboy di pezza Woody, si producevano nelle attività più disparate. A minare l'idillio, ecco però arrivare Buzz Lightyear, un action figure rappresentante un ranger spaziale con manie di grandezza. Dopo un conflitto iniziale, Buzz riesce a mitigare le proprie ambizioni e a guadagnarsi così la fiducia degli altri giocattoli di Andy, stringendo una sincera amicizia con Woody. Toy Story 2, che dovrebbe essere già nelle sale dei cinema quando leggerete questo articolo, prende le mosse dal primo episodio e narra del rapimento di Woody da parte di un collezionista di giocattoli e del relativo tentativo di Buzz e degli altri pupazzoni di Andy di salvarlo.

Se ne sentiva la mancanza, eh?

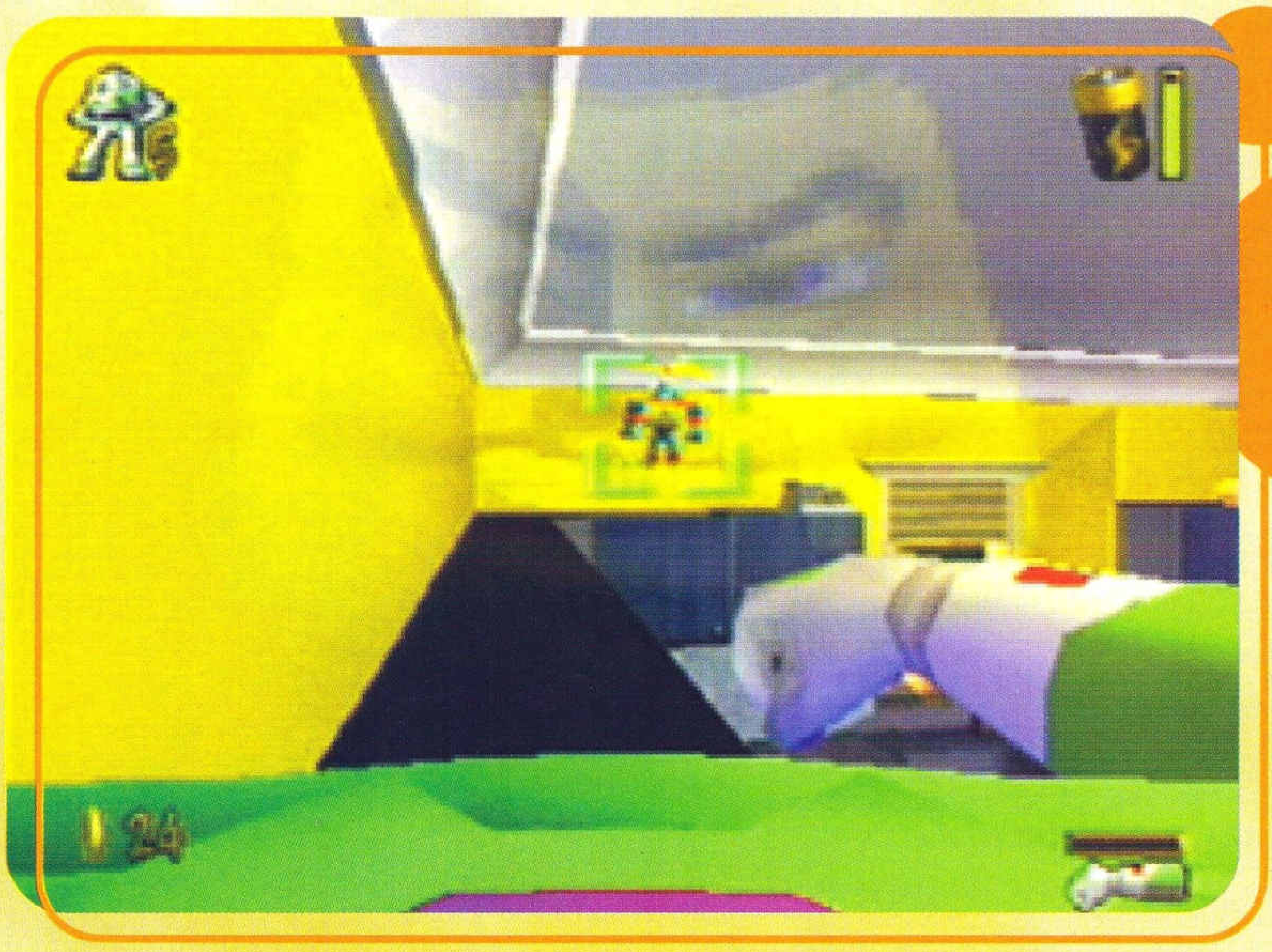
A dir la verità, in genere non si fa in tempo a sentire la mancanza dei tie in tratti dai film prodotti dalla Disney, perché in Italia escono generalmente prima della pellicola ispiratrice. E così è stato anche per questo nuovo titolo, che si rivela essere uno dei canonici platform disneyani. La vostra missione consisterà nel guidare Buzz Lightyear fino alla liberazione di Woody, attra-



verso una serie di livelli più o meno incasinati, ma comunque spiccatamente piattaformici. Buzz non è agile quanto molti degli altri protagonisti di platform, ma in compenso può contare su due delle dotazioni dei ranger spaziali che ne fanno uno dei giocattoli più ambiti dai bambini: le sue ali pieghevoli (che gli permettono di planare

per brevi tratti, allungando la gittata dei salti) e il suo laser da polso (che può essere potenziato raccogliendo delle icone apposite e che servirà per far fuori i nemici mano a mano che questi si appropinqueranno). Per portare a termine la missione, dovrete superare delle prove che vi saranno proposte da alcuni giocattoli che incontrerete lungo la strada. Si tratterà, in genere, di ritrovare un certo numero di oggetti specifici, anche se non mancano imprese di altro genere (come una gara di corsa contro una macchinina e un combattimento contro un robot).

Superare una di queste prove significherà guadagnare un bonus noto come Pizza Planet, che aprirà l'accesso a un livello successivo. Notare che, una volta conquistato, un certo livello può essere esplorato in qualsiasi momento della partita; anzi, spesso dovrete tornare dove siete già stati per reperire qualche oggetto utile che vi sarà sfuggito o per conquistare qualche bonus in più. Altre prove vi potranno invece dotare di

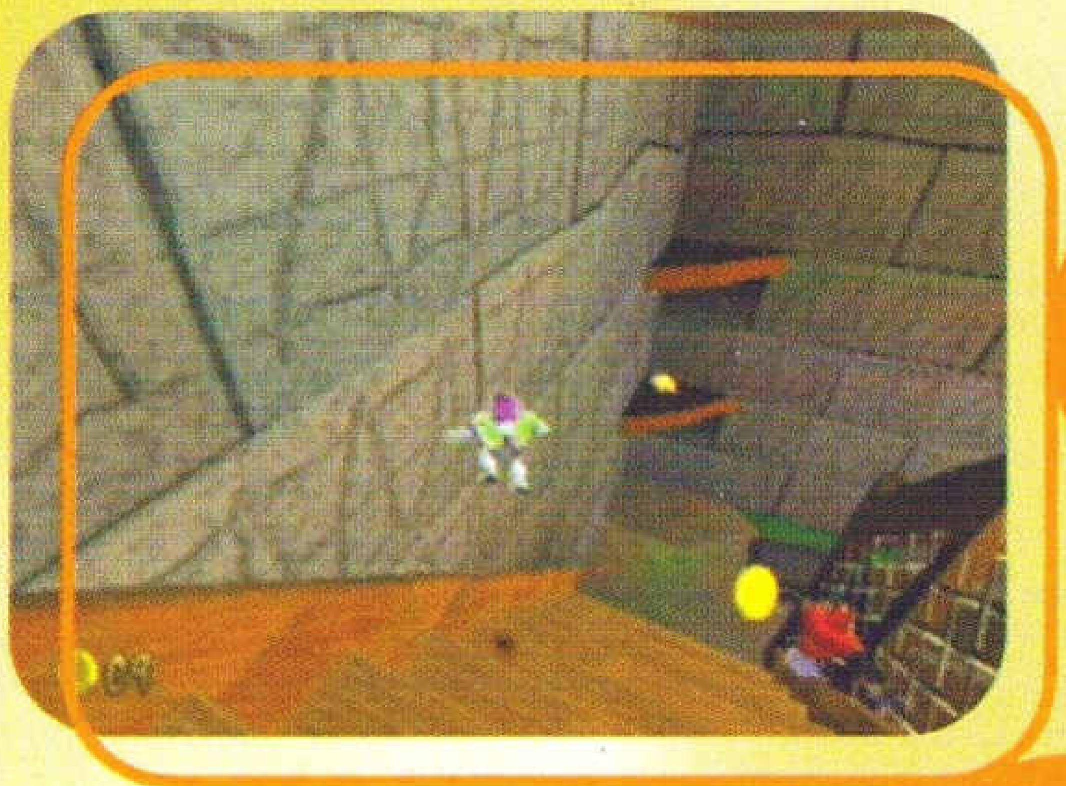


equipaggiamenti ad uso temporaneo, ai quali ricorrere per superare delle situazioni difficili.

Giochiamocela ai dadi

Toy Story 2 è un platform tratto da una pellicola della Disney, e questo dovrebbe già dire tutto: struttura semplice, buona realizzazione tecnica, un certo numero di livelli, una difficoltà calibrata su livelli medio bassi (con l'eccezione di alcuni punti veramente fastidiosi) e via dicendo.

Molto buona la qualità grafica, non solo per i filmati, ovviamente eccezionali, ma anche per l'aspetto del gioco durante la partita. Pur non presentando effetti incredibili, infatti, il gioco si giova di un ottimo uso dei colori e di alcune scelte efficaci; i personaggi del film



Primo impatto

Dopo l'introduzione, ovviamente tratta dal film, ci troviamo subito nella stanza del bamboccio proprietario dei giocattoli, e questa si rivela essere una buona palestra: tramite apposite sezioni, infatti, potremo apprendere fin da subito i comandi basilari del gioco.

sono ben rappresentati e mantengono appieno la caratterizzazione originale. Anche il sonoro è piacevole, pur non essendo quello che si dice eccellente. La qualità globale è buona: musiche adeguatamente demenziali ed effetti in genere appropriati (anche se non ne manca qualcuno che non mi convince appieno). Il parlato è poco ma buono e riprende le frasi tipo del pupazzo di Buzz.

Giocabilità buona ma non eccezionale - come per la stragrande maggioranza dei giochi tratti dai film della Disney, del resto. Questo platform si discosta un po' dai canoni tradizionali dei titoli provenienti dalla casa di Topolino per la presenza delle varie sotto missioni che dovrete affrontare per risolverlo, mentre, per il resto, non presenta elementi particolarmente innovativi. La sua struttura di base poggia su di uno scheletro abusato ma collaudato al tempo stesso, che ha dato prova di saper resistere attraverso gli anni. Certo, quanto questo sia valido dal punto di vista della originalità di un prodotto, è ampiamente discutibile, ma, del resto, alla software house devono ripagarsi i costi del gioco, e quindi trovano più ragionevole puntare su di una struttura già apprezzata. Non c'è molto da aggiungere, in realtà: Toy Story 2 è senz'altro un buon gioco, che non mancherà di soddisfare gli appassionati della saga cinematografica e che dovrebbe saper farsi apprezzare un po' da tutti.

Potendo scegliere

Si, va beh... Diciamo che i grandi classici del platform per PlayStation, almeno secondo me, sono sempre Spyro 2 e Soul Reaver, ma c'è una folta schiera di alternative valide. Tanto per citare solo i più noti, ricorderei Gex 3 e Crash Bandicoot 3.

PlayStation

Che dire? Nel complesso un buon platform, del resto, da un prodotto Disney non ci aspettavamo altro. Un po' diverso da molti dei suoi "colleghi" e godibile quanto basta, pur non essendo un capolavoro assoluto.

Playstation					
	Grafica	91	Giocabilità	89	88
	Sonoro	88	Longevità	89	

AdPlan

noi
seminiamo,
voi
raccogliete.

MULTIMEDIA

Voi raccogliete i frutti della nostra capillare organizzazione, della nostra professionalità maturata in anni di esperienza nel mondo della distribuzione.
Soprattutto raccogliete una qualità che viene controllata e testata direttamente alla fonte.
Ai vostri Clienti date solo il meglio.

t&t MULTIMEDIA

T&T Multimedia distribuisce:

PlayStation
Dreamcast
NINTENDO 64
PowerTech game accessories

T&T Multimedia • Via A.Merloni, 102 • 62020 Salvalagli di Gagliole (MC) • Tel. 0737642185 • Fax 0737640679

Voto 92

Titolo	Donkey Kong 64
Descrizione	Platform 3D
Giocatori	1-4
Casa Software	Rare

Donkey Kong 64

Donkey Kong ha bisogno di presentazioni? No, assolutamente, quindi questo cappello non ha alcuna ragione di esistere.

Dopo questa introduzione dal sapore un po' surreale, passiamo subito ai fatti, al nuovo capolavoro della Rare, cioè Donkey Kong 64. Attendevo questo titolo con impazienza per il solo fatto che si tratta di un platform 3D e perché dietro di esso c'è la leggendaria software house britannica; a versare la mia mente in uno stato ancora più delirante ci si è messo poi anche un periodo di dieci giorni passato dal sottoscritto a New York che, per l'occasione, divideva i propri cartelloni pubblicitari tra Donkey Kong e Pikachu. Il resto è storia di ordinaria follia: appena sceso dall'aereo (fortuna che si trattava di un giorno feriale e la redazione era aper-

Il barile in cui scegliere il personaggio da utilizzare, notate l'espressione di Chunky che quando è lontano fa il brillante ma se ci apprestiamo a sceglierlo s'impaurisce e indica Tiny come scelta migliore. Spassoso.

Un esempio di utilizzo delle capacità peculiari di ogni personaggio: Chunky, il forzuto della compagnia, si occupa di spostare un macigno da una pedana che successivamente dovrà essere utilizzato da Lanky.

Tiny si produce in un pezzo con il suo sassofono; molti enigmi nel gioco sono risolvibili tramite la musica.

Primo impatto

Ottimo. La presentazione è favolosa e i menu chiari e funzionali. Giocando, invece, si viene all'inizio sopraffatti dalla quantità di cose da fare, di oggetti da recuperare, di personaggi da incontrare e di pedane da utilizzare. La prima ora la passerete chiedendovi a cosa servono tutti gli oggetti che avete recuperato e/o incontrato; poi, perseverando (e soprattutto leggendo il manuale e gli aiuti che vi vengono dati nell'avventura) tutto diventa più chiaro ed estremamente godibile.

ta) non mi sono diretto a casa ma in redazione dove ho recuperato la cartuccia (gialla) con la bieca copertura di recensire il titolo per ConsoleMania. A oggi le ore totalizzate su Donkey Kong 64 sono circa dieci (il gioco le conta per voi), ho davanti a me ancora una discreta quantità di livelli e, lo ammetto, mi sto divertendo come un bambino.

Sperando di non avervi rovinato la sorpresa (avrete comunque già guardato il voto assegnato al titolo), vado a iniziare la recensione.

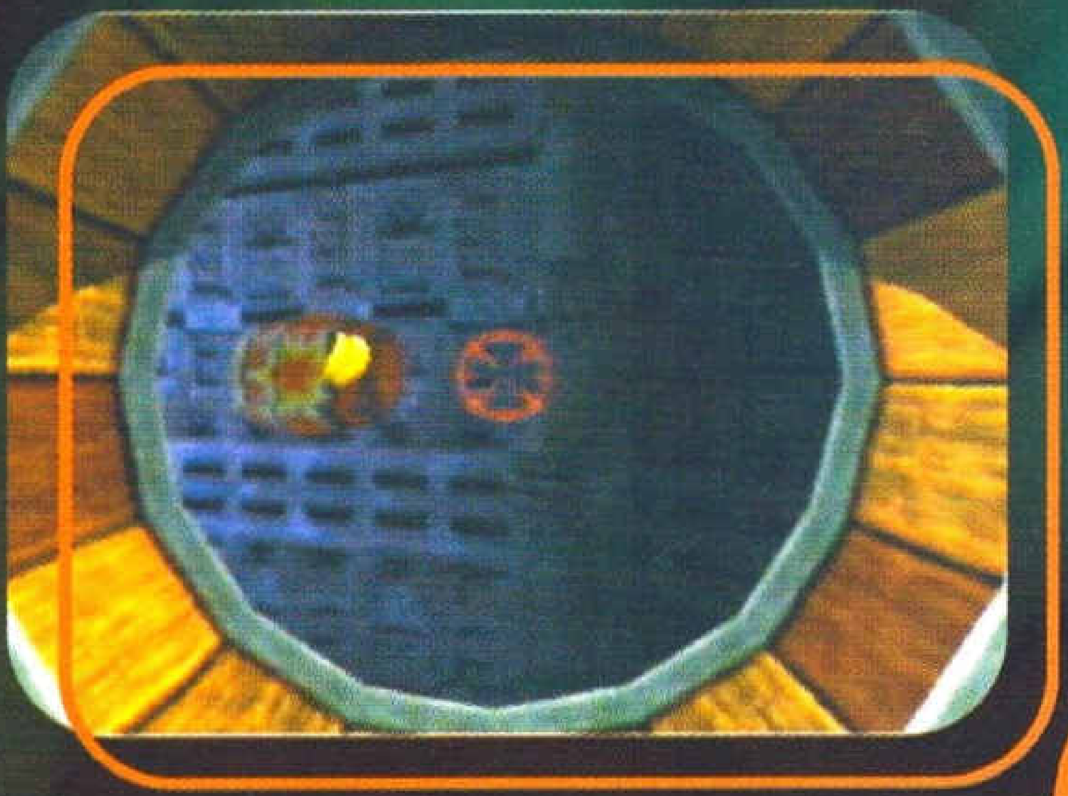
Donkey Kong 64 vi mette nei panni dei cinque gorilla della famiglia DK nella loro epica lotta contro K.Rool, il rettile cattivone che ha pensato bene di trafugare la riserva di banane d'oro di Donkey Kong e di rapire i suoi quattro compagni. Inizierete, infatti, l'avventura con il solo Donkey Kong e dovrete liberare, nei primi tre livelli del gioco, gli altri quattro gorilla. Ognuno dei gorilla ha una propria personalità ben definita con abilità e punti deboli; alcune azioni possono essere eseguite solo da uno dei gorilla e, di conseguenza, certi e oggetti e certe locazioni possono essere raggiunte solo con un determinato personaggio.

Un tipico enigma: Lanky deve ripetere a memoria sulla pianola colorata le note suonate dai tirapiedi K. Rool improvvisatisi musicisti. Anche questo enigma arriva dritto dritto (in quanto a ispirazione) da Banjo Kazooie

Andiamo al sodo

Il gameplay è quello classico dei platform 3D alla Mario 64 e Banjo Kazooie: recuperare oggetti, risolvere enigmi e sconfiggere qualche mostro ogni tanto. Il punto è che in Donkey Kong 64 questo concetto è stato portato all'ennesima potenza, più precisamente, alla quinta; ogni gorilla ha le sue armi, il suo strumento musicale (da utilizzare come arma), le sue munizioni, le sue monete (da utilizzare per gli acquisti), le sue banane, i suoi bonus e le sue pedane. Tutti questi elementi sono utilizzabili o recuperabili solamente dal gorilla a cui corrisponde la colorazione dell'oggetto. Capite bene, a questo punto, che l'avventura assume proporzioni epiche poiché i livelli, che

Le sessioni subacquee sono complete di pesciolini e musica attutita in maniera perfetta, un tocco di gran classe.



Il Barrel Blast di Donkey Kong; trattasi di un sotto gioco in cui DK deve farsi sparare di barile in barile fino alla fine del percorso; discretamente divertente

Potendo scegliere

Forse sono un po' ripetitivo, ma il titolo che dovreste comprare, se non lo avete ancora fatto, è Banjo Kazooie. L'avventura dell'orso e del picchio è tuttora il miglior platform 3D sul pianeta (a mio avviso), e possedere un Nintendo 64 senza aver comprato Banjo Kazooie è un vero delitto.

sono già immensi di loro, devono essere esplorati cinque volte per essere sicuri di averne perlustrato ogni recesso.
A proposito di livelli, in tutto ne dovrete attraversare nove (compreso quello iniziale che funge da raccordo tra gli altri) piuttosto variegati e pieni zeppi di sorprese. In alcuni quadri incontrerete anche dei sotto-giochi che fungono da diversivo in maniera ottima.

Io, giudice supremo

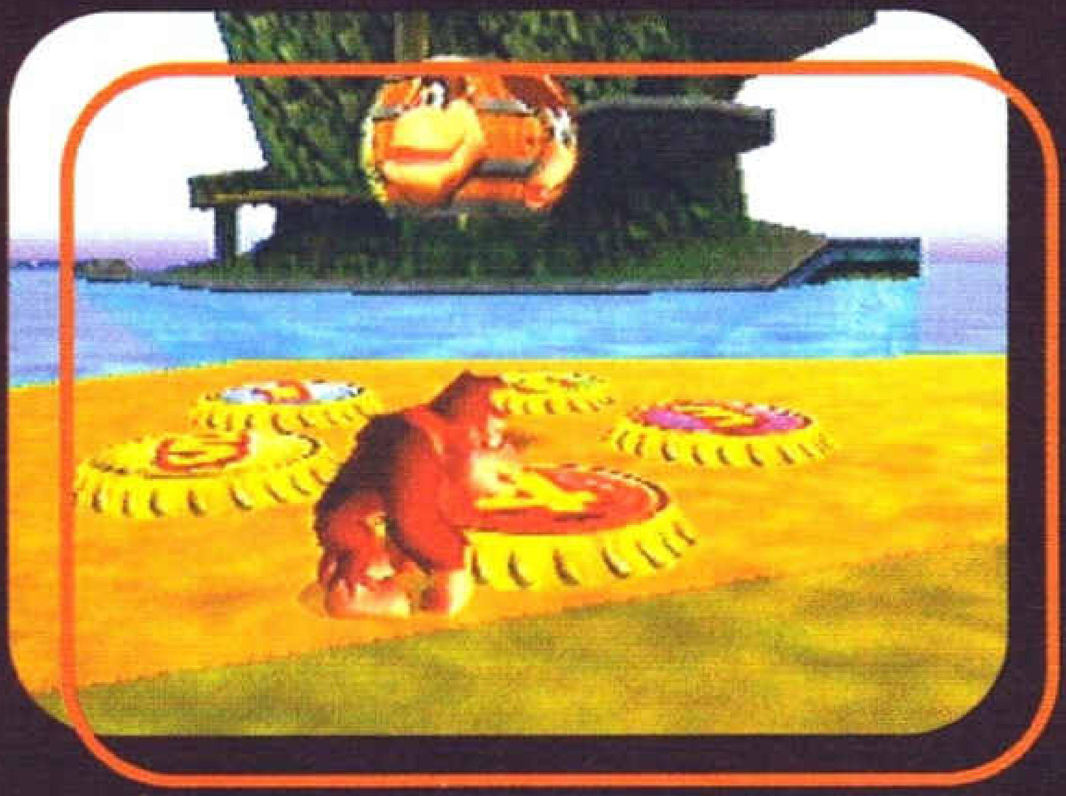
Passiamo ora al giudizio delle quattro aree fatidiche che esamineremo tenendo sempre come punto di riferimento il titolo a cui questo Donkey Kong indubbiamente si ispira, Banjo Kazooie. Tecnicamente siamo sull'eccellenza ma c'è qualche problema che confina DK al di sotto di Banjo Kazooie. Innanzi tutto, l'uso della telecamera non è stato corretto rispetto a BK (anzi, forse è peggiorato) e a volte bisogna compiere dei veri e propri numeri da circo per mantenere una visuale accettabile. In secondo luogo, ogni tanto, si nota qualche rallentamento e nelle panoramiche alcuni oggetti (quelli più lontani) non

Ed ecco K. Lumsy, un personaggio "chiave" del gioco, non solo perché è importante ma anche perché le chiavi che trovate le dovete portare a lui... scusate, sono le tre e mezza di notte, cercate di capirmi...

Un altro esempio di abilità peculiare di un gorilla: soltanto Lanky sa camminare sulle mani e questo lo rende l'addetto alle scalate impervie.

vengono riprodotti; quest'ultimo aspetto è particolarmente fastidioso quando si raggiunge un punto elevato di un livello per cercare di capire guardando di sotto se esistono o meno zone ancora inesplorate. Per il resto tutto bene, i

Da ora avrai il potere assoluto!
Precisione, affidabilità e potenza in una gamma completa di accessori per esaltare le performance della tua console.
I've got the Power!
Trans Wheel
fireGun
PowerTech game accessories
PowerTech
game accessories
all right reserved MAC ITALIA S.r.l.
Via Natali, 51/C - 62010 Macerata - Italy
www.power-tech.it e-mail: info@power-tech.it



Discendiamo dai gorilla? Speriamo di no...

A voi una breve presentazione dei cinque primati che dovrete comandare in Donkey Kong 64.

Donkey Kong

E' tornato più simpatico e in forma che mai; è il capo della squadra ed è anche il più versatile dei cinque, il suo colore è il giallo.

Diddy Kong

Piccolo, agile e veloce ma dotato di un fisico un po' ridotto per un gorilla, Diddy è il gorilla che dispone dell'armamentario più interessante: jetpack e pistole lancia-arachidi. Il suo colore è il rosso.

Tiny Kong

La sorella più piccola della leggendaria Dixie Kong, Tiny è piccola, veloce e molto graziosa. Ottenendo le pozioni giuste da Cranky, Tiny sarà presto capace di rimpicciolirsi e di teletrasportarsi tra le pedane con la sua faccia. Il suo colore è il viola.

Lanky Kong

Di gran lunga il più divertente del gruppo, Lanky è ottimo nei combattimenti grazie alle sue lunghe braccia e dispone di parecchie abilità interessanti. Un consiglio: quando lo utilizzate lasciate il joystick fermo per un minuto, assisterete a dei veri numeri da circo! Il suo colore è il blu.

Chunky Kong

Il forzuto del gruppo, Chunky Kong è l'addetto all'abbattimento dei nemici e ai lavori di fatica; in caso la sua forza non fosse sufficiente potrete ingigantire la sua stazza con una delle pozioni di Cranky. Il suo colore è il verde.

livelli sono lussureggianti e realizzati impeccabilmente, i personaggi sono splendidi, animati ottimamente e in generale risultano molto simpatici. Dal punto di vista del sonoro, Donkey Kong 64 brilla di una luce abbagliante. Ottime e varie le musiche che vi accompagnano nei livelli; la musica, tra l'altro, cambia anche di zona in zona a seconda dell'atmosfera che si respira nell'area esplorata. Gli effetti sonori sono anche meglio: posizionati con il

Nintendo 64					
	Grafica	90	Giocabilità	90	92
	Sonoro	96	Longevità	98	

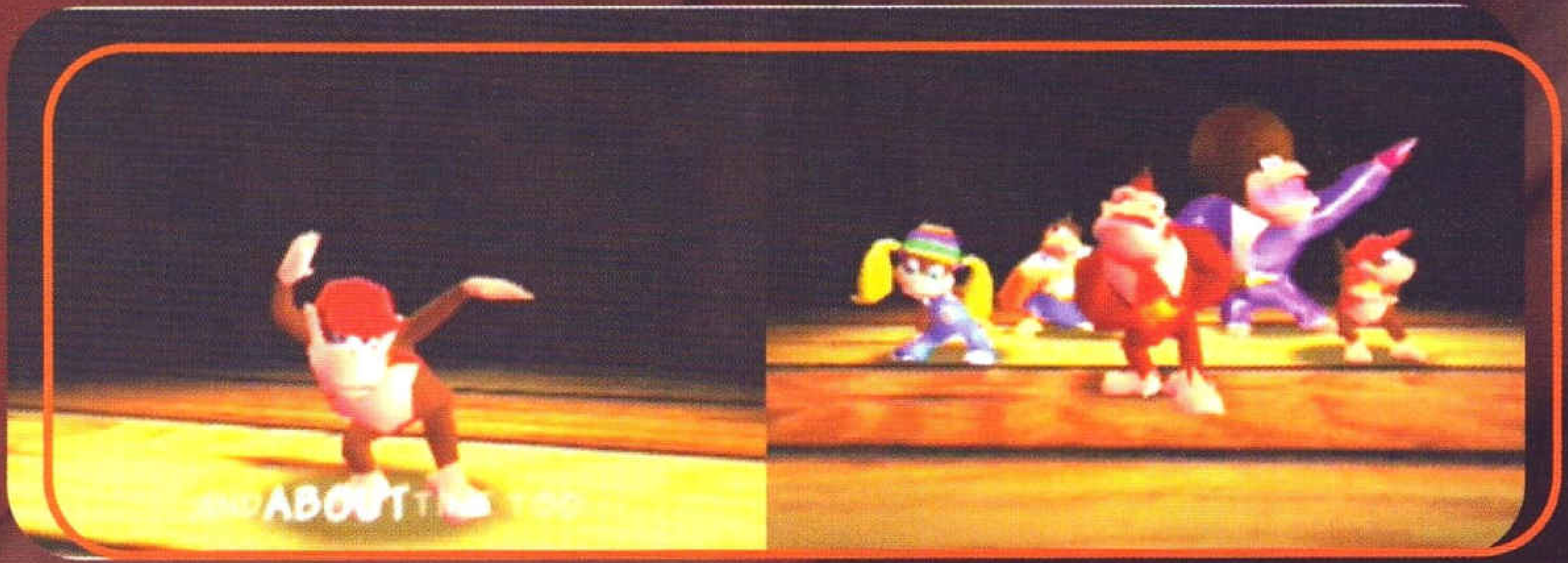
Dolby Surround e realizzati anch'essi molto bene, sono parte attiva del gioco e se ascoltati attentamente possono aiutare parecchio il giocatore nel proseguire l'avventura.

Per quanto riguarda la giocabilità, devo ammettere di aver incontrato qualche problema; le cose da fare sono decisamente troppe e memorizzare una marea di combinazioni di pulsanti (i gorilla sono cinque, ognuno con le proprie mosse e abilità, ricordate?) è un'impresa molto ardua. Ad ogni modo, alla quinta ora di gioco ho iniziato a raccapezzarmi anche grazie a carta e penna... A proposito, questo è il primo gioco per console che mi ha costretto a ricorrere ad appunti su carta, sia per segnare le zone da esplorare (capita spesso di passare con un gorilla davanti a una zona accessibile soltanto da un altro personaggio), sia per segnare le mosse speciali di ogni primate.

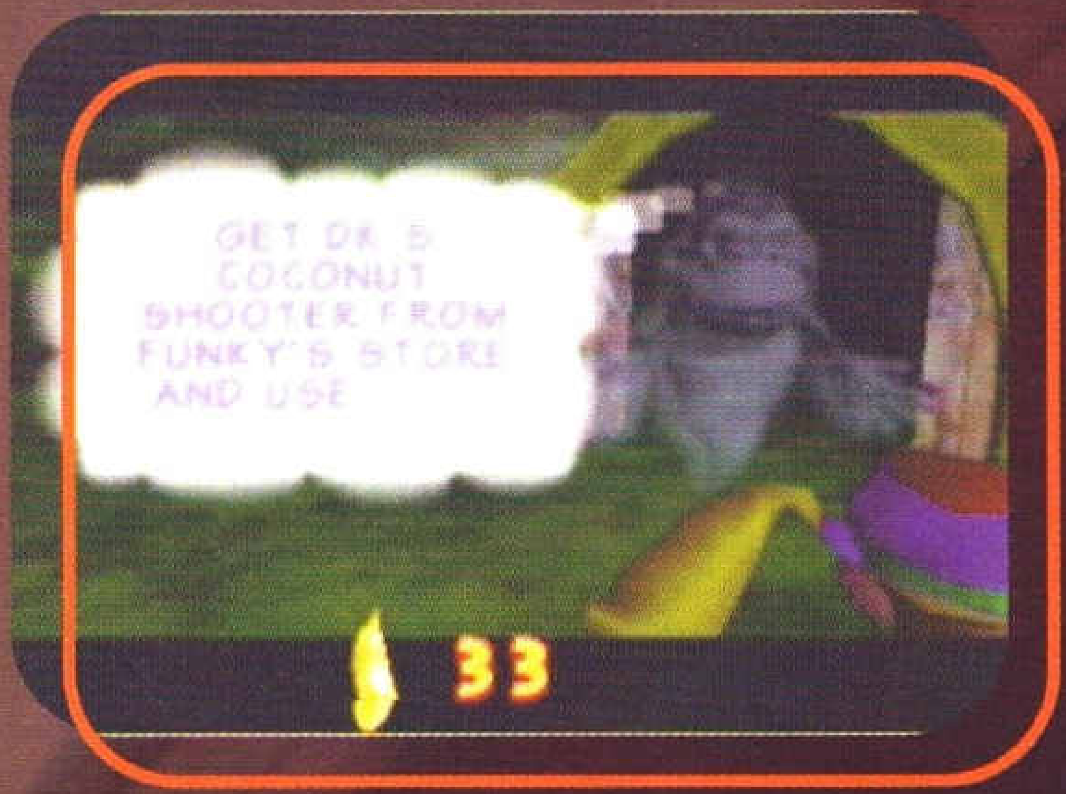
La longevità è da Oscar: per completare il titolo vi ci vorranno circa quaranta ore di gioco e anche una volta finito potrete sempre ricorrere alla modalità multiplayer che, per inciso, è molto divertente (si tratta di combattimenti tra i vari gorilla, fino a quattro, in stile Golden Eye).

Per concludere, voglio sottolineare un'ultima caratteristica fondamentale di questo Donkey Kong 64, la simpatia. I cinque personaggi presenti nel gioco sono tutti dotati di una personalità ben precisa e di movenze che vi faranno sbellicare dalle risate. Per esempio, una volta recuperati tutti e cinque i primati, quando entrerete in uno dei barili utilizzati per cambiare personaggio vi troverete davanti a cinque energumeni disposti in cerchio che si sbracciano e si dimenano per venire scelti (tenete d'occhio Chunky, vi spaccherete dalle risate). Ancora, provate le mosse speciali di Lanky, fatelo nuotare o combattere e vi renderete conto di quello che sto dicendo.

Grazie ai propulsori appena comprati Diddy si dirige nell'anello che vedete al centro dell'isola; dovete avete già visto questa scena? In Banjo Kazooie, naturalmente.



Due sequenze della presentazione iniziale: un rap in cui ogni personaggio viene presentato con un balletto fenomenale, da non perdere assolutamente.



Le porte di Wrinkly sono un ottimo modo per darsi una mano senza ricorrere a guide e cheat, i consigli dispensati dal vecchio gorilla si riveleranno spesso utilissimi.

PlayStation

Che dire? Donkey Kong è un gran titolo: tecnicamente buono, divertente, avvincente, quasi infinito e soprattutto molto simpatico. Mi spiace molto non assegnargli la corona del genere ma ci sono dei problemi tecnici piuttosto consistenti che, visto l'utilizzo dell'espansione di memoria e i due anni passati dall'uscita di Banjo Kazooie, lo confinano al secondo posto.

Ma dove vai bellezza in motoretta

Inauguriamo una nuova rubrica questa volta... E' un esperimento e va considerato come tale, speriamo solo che non ci arrivino bombe sullo zerbino e nessuno ci faccia causa. Non garantiamo la frequenza anche perché non potremo realizzarla ogni mese, ma ci proveremo...

Ogni mese arrivano qui in redazione decine e decine di titoli per la console di casa Sony. Bello, vero? Se consideriamo il fatto che quella scatoletta grigia ha quasi cinque anni, la cosa è ancora più sorprendente. L'unico "piccolo" problema è che una buona parte di questi titoli lascia davvero l'amaro in bocca, vuoi per una realizzazione tecnica non all'altezza, vuoi per un gameplay scarso, vuoi per uno a caso dei diecimila fattori che determinano la bellezza di un videogioco. Molto spesso assistiamo anche all'uscita in contemporanea di più titoli simili tra loro e proprio per questo è nata, o almeno spero

che sia nata, questa nuova rubrica. Lo scopo che ci prefiggiamo è molto ambizioso... vogliamo guidarvi nel difficile e sempre più complesso mondo degli acquisti. Diciamocelo francamente, i giochi originali costano una "sassata" di soldi. Questo però non significa che tutto sia da comprare e il fatto che i cd pirata che solitamente la gente acquista rimangano nella console per circa dieci minuti (quando va bene) non fa altro che venire in suffragio di questa tesi. Che senso ha, allora, comprare diecimila giochi se poi si utilizza sempre lo stesso? E se nello stesso periodo escono quattro giochi di motocross,

che senso ha comprarli tutti se ce n'è uno solo che merita la nostra attenzione? Il problema è proprio questo, stabilire quali sono i giochi che meritano le nostre belle centomila lire mensili e quali sono quelli che meritano di venire usati come sottobicchiere.
I due titoli che questo mese sono stati scelti per il massacrante confronto sono SuperCross Circuit - della sempreverde 989 Sports (divisione sportiva della 989 Studios, autrice, tra gli altri, di capolavori del calibro di Syphon Filter) - ed EA Sports Supercross 2000 prodotto dalla software house canadese più famosa al mondo (vi do un aiutino, dai. Il nome della software house in questione è contenuto nel titolo del gioco). Scaldate i motori e, quando le trovate, allacciatevi le cinture... Si parte!!! (OK, potete smettere di cercare le cinture della moto)

Qualifiche: una questione di carattere

Scaldati i motori? Spero di si perché adesso cominciamo a correre sul serio. Vediamo subito cosa hanno da offrirci questi due titoli. Partiamo subito con il dire che ci troviamo di fronte a due giochi che sfruttano la licenza ufficiale della categoria Supercross e i nostri avversari saranno, quindi, le trasposizioni digitali dei piloti che prendono parte al campionato più spettacolare al mondo. Il primo impatto con questi due giochi è stato abbastanza differente, visto e considerato che, dopo pochi minuti, ero tentato di gettare dalla finestra il titolo... ehi, aspettate un attimo, quanta fretta. Continuate a leggere e saprete chi, alla fine delle qualifiche, ha ottenuto la pole position.

SuperCross Circuit:

Ma questo cos'è, il cool boarders delle moto? I menù sono i soliti della 989 Sports, con le solite opzioni che ci permettono di affrontare il gioco sia in modalità arcade sia in un modo più "simulativo". E' la prima volta che la Idol Minds si cimenta in questo genere e le cose che fanno ben sperare sono davvero tante, a partire dalla possibilità di editare il nostro circuito personale, cosa questa che contribuisce ad aumentare la longevità di un titolo che, come avrete modo di scoprire, è davvero troppo divertente. La presentazione è nella media e i video utilizzati sono, nel complesso, accettabili, nonostante in più di un'occasione la compressione non sia delle migliori. In pochi secondi è possibile entrare in pista, grazie a un'interfaccia davvero user friendly che rende tutto estremamente semplice. Circuiti e piloti sono ben riprodotti e la possibilità di scegliere i propri sponsor, anche se da una miserrima lista che ne comprende solo due, gasa davvero tanto.
Vediamo come si comporta il titolo EA Sports e poi andiamo a inzaccherarci nel fango (con delle belle figliole, magari...)

EA Sports Supercross 2000:
Lo stile della casa Canadese è quello a cui ci hanno sempre abituato. La presentazione è davvero stupenda, così come i menù che godono di un impatto visivo davvero di prim'ordine. Le opzioni non sono tantissime, ma riescono a rivaleggiare in maniera convincente con il titolo distribuito da Sony. Non sono presenti editor di sorta, ma in questo titolo ci sono molti più piloti che non nel gioco rivale (ventiquattro a diciotto, se non vado errato). I circuiti sono ben progettati e realizzati alla solita maniera (cioè bene) anche se, a mio avviso, risultano meno divertenti da percorrere. Per questo comunque bisogna aspettare la fine della gara. Intanto accontentatevi di sapere che, almeno per quanto riguarda interfaccia grafica e gestione della moto, il titolo EA Sports strappa una bella pole position...

La gara (Croft?!?): il migliore è quello che stacca per ultimo

SuperCross Circuit:
Finalmente scendiamo in pista!!! Il primo approccio con il titolo degli Idol Minds è di quelli che esaltano, grazie anche a un sistema di controllo davvero convincente che motiva finalmente l'uso delle due levette analogiche. Le prime gare servono da tutorial, soprattutto per quanto riguarda l'uso della frizione, tecnica che risulta indispensabile ogni qualvolta ci si appresta a effettuare un salto (e vi posso assicurare che ce ne saranno molti). Graficamente ci troviamo di fronte a un titolo davvero appagante davvero ben realizzato e con un engine quasi esente da difetti. Il gioco prodotto da 989 ha decisamente staccato il suo rivale... ma è potrebbe essere ancora troppo presto per cantare vittoria.

EA Sports Supercross 2000:
Sconvolgente. Questo sarebbe l'aggettivo che utilizzerei per raccontarvi, in una sola parola, il gioco della EA Sports. In questo caso però, l'aggettivo in questione assume una valenza quasi negativa e ve ne motivo subito il perché. Finché tutto rimane fermo la mascella rischia di sfondare il pavimento. Il problema è che nessuno sborsa cento carte per vedere una bella sfilza di immagini stupende e, solitamente, gli utenti PlayStation vogliono divertirsi. Questo però non mi sembra un titolo troppo adatto per questo scopo, vuoi per la risposta un po' "appannata" del sistema di controllo (diciamo come il Mao che, ubriaco, cerca di spiegare al suo scooter che non ci si infila nei fossi...) e vuoi per una sensazione di velocità che latita per tutta la permanenza del cd all'interno della console. Gli avversari danno troppo poco filo da torcere e rallentano in maniera spaventosa ogni qualvolta che si apprestano a effettuare una curva. Anche in questo titolo si fa ampio uso della frizione, che, questa volta, viene totalmente affidata al nostro controllo (mentre in Supercross Circuit vengono dati dei leggeri colpetti in modo totalmente automatico). Il gioco della EA è davvero indietro... ce la farà ad annullare il distacco?

Ultimo Giro: è troppo bello sentirsi lì...

SuperCross Circuit:
Uno degli aspetti sicuramente più appaganti di questo Supercross Circuit è,

Playstation	Grafica	90	Giocabilità	95	PlayStation	94
	Sonoro	91	Longevità	92		

Ma dove vai bellezza in motoretta

senza dubbio, il feeling che è in grado di suscitare. Sembra davvero di esserci!!! Personalmente mi sono ritrovato a seguire con il collo i vari salti che costellano i numerosi percorsi messi a nostra disposizione, sia per quanto riguarda il freestyle (davvero stupendi i percorsi), sia per quanto riguarda i vari campionati nei quali è possibile cimentarsi. Il punto di forza di questo titolo è senz'ombra di dubbio, l'affascinante modalità carriera, dove saremo chiamati a farci valere all'interno dei numerosi campionati - sei, per l'esattezza - presenti, cambiando moto e comprando, di volta in volta, i pezzi che riteniamo più utili (per essere sinceri la scelta è davvero limitata, ma almeno in questo gioco c'è una piccola ombra di profondità...).

EA Sports Supercross 2000:
Non ce la fa. Questa volta nostra signora EA Sports deve chinare la testa di fronte agli autori di Cool Boarders III. Il gioco della software house canadese è troppo poco divertente e statico. Un vero peccato se considerate che gli autori sono gli stessi di Madden, NBA Live e NHL.

Final Standing - dove investire i vostri soldi
Non c'è dubbio. Le cento carte di questo mese vanno sicuramente agli Idol Minds e al loro Supercross Circuit. Divertente e veloce, coinvolgente e longevo... molto longevo. La versione testata è quella NTSC Americana e dovreste riuscire a recuperarla da un qualsiasi importatore serio. Se non vi fidate del mio giudizio e volete provare il EA Supercross 2000, potrete trovare la versione PAL in qualsiasi negozio, supermercato o edicola del pianeta (non conterei troppo sulle edicole, ma, se volete provare, fate pure).

Modi e mode

Bene o male, le modalità di gioco che questi due titoli presentano sono simili e le uniche differenze sono rappresentate dal percorso dei menù necessario per raggiungere le voci in questione. Eccovi una breve panoramica delle "discipline" presenti.

Supercross
Avete presente quelle gare troppo belle che si vedono, di tanto in tanto, in televisione? Ecco, in quel caso si parla di Supercross. In pratica i nostri baldi eroi partono tutti insieme - niente pole position, quindi - e vince chi taglia per primo il traguardo. Le evoluzioni non danno ne bonus ne punti ma fanno gridare il pubblico. Vi state già gasando, vero?

Freestyle
Se il nome di Edgar Torrenteras vi suggerisce qualcosa, sicuramente conoscerete questa specialità. Si tratta di gare a tempo, durante il quale i vari piloti si producono in evoluzioni scavezzacollo volte a impressionare le folte schiere di pubblico che solitamente seguono questi eventi.

Per tutti i conservatori...

Siete per caso rimasti spaesati da questo tipo di confronto? Non avete ancora capito quale sia il gioco che si accaparra, almeno per questo mese, i nostri bei cento bigliettini da mille? Mah, per me siete un caso disperato... in ogni modo, giacché vi voglio un gran bene, eccovi le due pagelle ConsoleMania Style che sarebbero toccate a questi due titoli.

EA Sports Supercross 2000

Playstation					
Grafica	89	Giocabilità	67	65	
Sonoro	90	Longevità	70		

Voto 77

Titolo
Warpath - Jurassic Park

Descrizione
Mazzatesaure

Giocatori
1-2

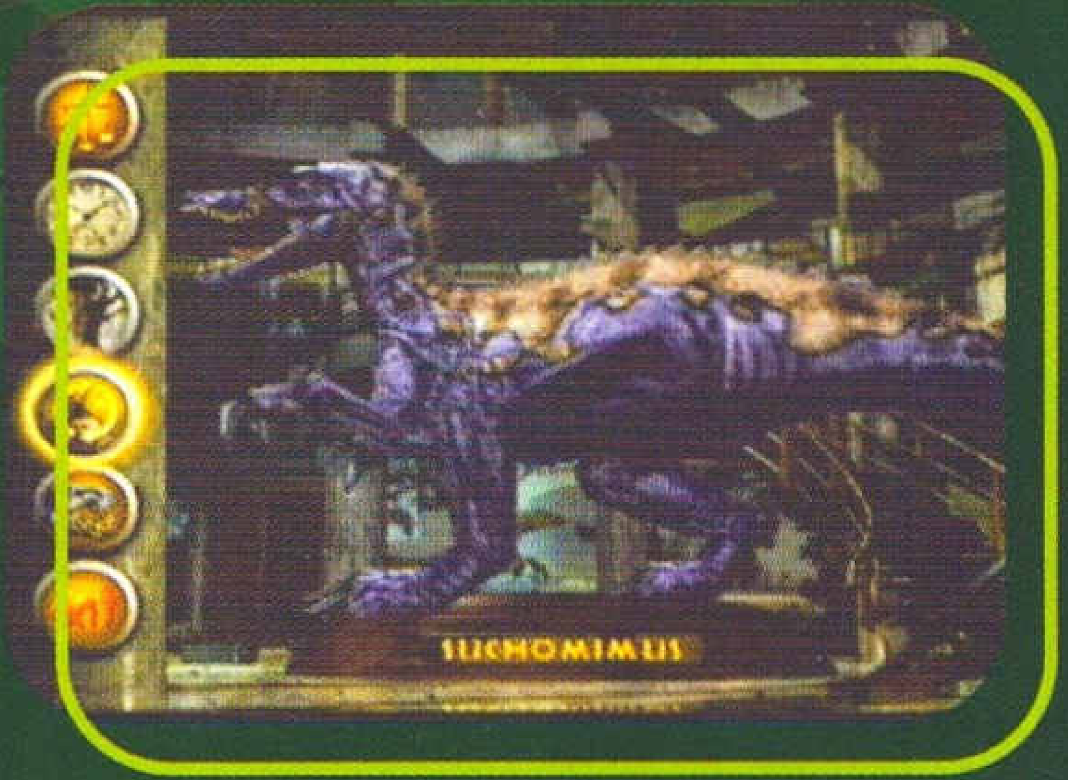
Casa Software
Electronic Arts

Warpath - Jurassic Park

Se, leggendo il nome McIntosh, pensate ai computer, cambiate pure recensione...

Per la cronaca, McIntosh, senza la "a", è il nome di un paleontologo

Chi non conosce Jurassic Park? Quel libro e il suo seguito rappresentano, almeno che io sappia, i più riusciti excursus di Michael Crichton nel campo della narrativa demenziale. Chi non si è fatto quattro risate leggendo le descrizioni dei suoi super dinosauri? Ci manca solo che i Velociraptor si pratichino il massaggio cardiaco, risolvano le parole crociate e inventino la bomba atomica e poi siamo a posto. La cosa più deprimente, però, è che la gente, dopo aver visto i due film, è convinta che i dinosauri fossero davvero così! O almeno che quelle siano le teorie paleontologiche più all'avanguardia. Di fatto, benché siano stati scoperti molti fossili di dinosauri, questi animali, probabilmente uno dei gruppi di vertebrati di maggior successo nella storia dell'evoluzione della Terra, sono ancora largamente sconosciuti e, per quasi



Un'immagine del museo. Carcharodontosaurus era noto solo per dei denti, ma recentemente ne è stato rinvenuto un cranio completo, sulla cui base si è immaginato il resto del corpo.

Le zanne da ittiofago di Suchomimus (scoperto nel '98) contro la testa durissima di Stygimoloch... Chi vincerà?

trent'anni, studiosi di tutto il mondo si sono presi a botte per stabilirne una classificazione definitiva (definitiva almeno fino alla prossima scoperta che rivoluzionerà il campo). Che i dinosauri non potessero considerarsi rettili, ma dovessero invece ritenersi una classe a sé stante, era un punto su cui più o meno tutti concordavano; solo che ciascuno aveva le proprie idee in merito alle suddivisioni che questo gruppo biologico avrebbe dovuto seguire, tanto che, aldilà del criterio tradizionale, che era comunque stato messo in discussione, non si era in grado di definire esattamente cosa fosse un dinosauro. Ora sembra che abbiano raggiunto un accordo, ma sono certo che qualcuno avrà da ridire...

Primo impatto

La schermata iniziale è piuttosto nutrita e comprende un onesto numero di modalità di gioco (arcade, versus e team). È inoltre presente una sezione "museum", che vi permetterà di dare un'occhiata, scientifica ma non troppo, ai dinosauri a vostra disposizione. Per il resto, non c'è molto da dire: è un picchiaduro, e anche abbastanza banale.

Quando il frenzy meter sarà pieno, il vostro dinosauro potrà effettuare un attacco speciale più devastante degli altri.

Quarto trocantere basso nel femore

Per fortuna che la Electronic Arts è venuta in nostro aiuto per regalarci (si fa per dire) un videogioco sui dinosauri che vorrebbe presentare anche qualche base scientifica. Warpath è uno di quei prodotti nati per sfruttare il nome di richiamo di Jurassic Park, anche se è uscito un po' in ritardo. Trattasi di un picchiaduro che ci permette di scegliere il nostro personaggio tra otto diversi dinosauri (un paio dei quali ignoti anche a me, devono essere stati scoperti dopo il '93), con i quali picchiare tutti gli altri, più una bestia bonus alla fine della rissa. Ebbene sì, ci sono solo otto avversari da battere. La struttura del titolo è quella di un picchiaduro tridimensionale, data la possibilità di muoversi lateralmente e i diversi cambiamenti di inquadratura della telecamera durante lo scontro. E, in fin dei conti, questo è tutto quello che consente di inquadrare tra i tridimensionali questo Warpath. Ciascun dinosauri dispone di una alcune mosse speciali (ma sul manuale ne è riportata una sola) e di una combo per realizzare la quale dovete premere sette tasti in rapida successione; è possibile concatenare attacchi di minore entità. Ad ogni modo, non si tratta di tecniche particolarmente elaborate, né è molto impegnativo lo stile di gioco, che si risolve generalmente in una serie di colpi singoli e parate. Durante lo scontro, potrebbero passare per lo schermo delle "prede" (persone, capre o piccoli dinosauri), catturando (e mangiando) le quali potrete recuperare un po' di energia. Inoltre, dispersi per il campo di battaglia, ci sono dei pezzi di scenario (casse, botti e barili vari) che possono essere usati per intralciare il nemico (che, qualora ci vada a sbattere o ci cada sopra, subirà dei danni addiziona-

Potendo scegliere

Di beat 'em up di buona qualità ce ne sono diversi su Playstation. Dando per scontato che possediate già Tekken 3, potrei consigliarvi Bloody Roar 2 o, se preferite i bidimensionali, Street Fighter Alpha 3. Niente male anche Rival Schools 2 e JoJo's Bizarre Adventure (che, pur essendo io un fan del fumetto, non mi è piaciuto granché), peccato che siano troppo facili.

Anche i dinosauri quadrupedi più pesanti dimostrano di avere una certa agilità... Peccato che non rispondano molto bene ai comandi!

Come ci si poteva immaginare, l'arma più efficace del Mega Raptor sono i calci, che può portare a grande distanza e infliggendo un danno notevole.

li). E questi sono, in fin dei conti, gli unici elementi originali (o quasi: mangiarsi gli omini è qualcosa che si poteva fare anche in Rampage) che Warpath propone.
È interessante notare la presenza di un "museo", dal quale si possono raccogliere delle indicazioni scientifiche scarne e imprecise (i teropodi vengono definiti una famiglia), ma comunque relativamente aggiornate, riguardo i dinosauri. Vincendo la modalità arcade, è possibile sbloccare dinosauri addizionali e modalità di gioco aggiuntive.

Processi ascendenti dell'astragalo

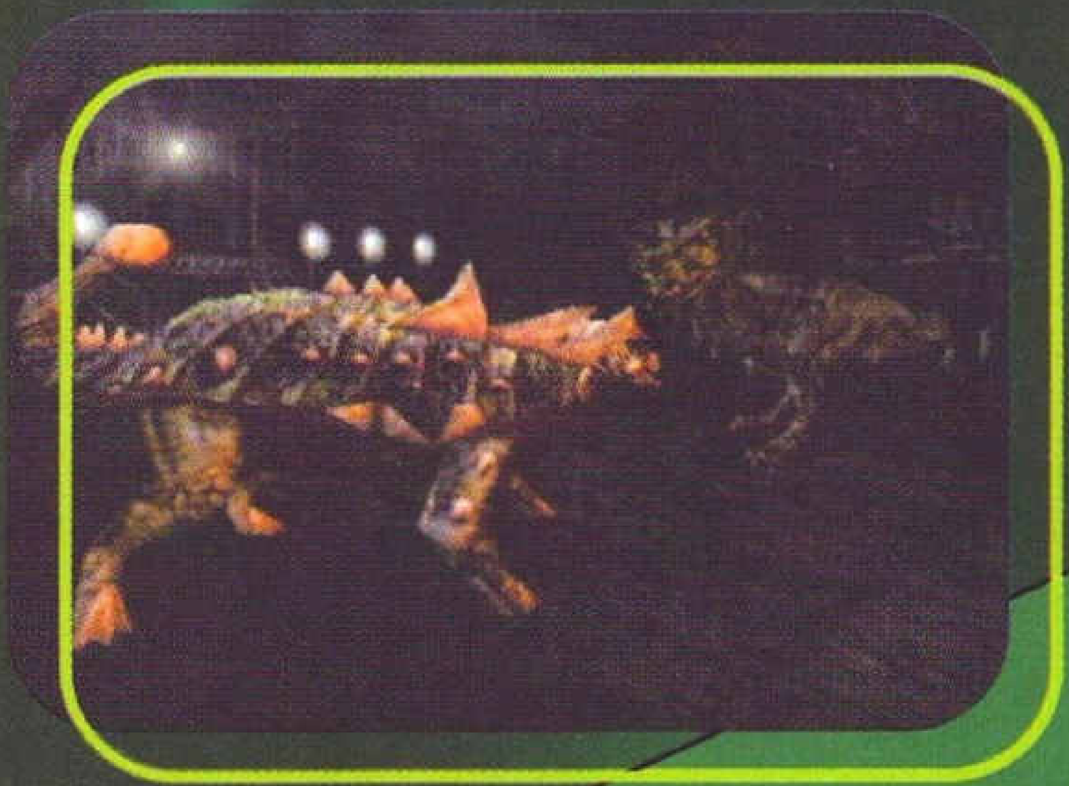
Dal punto di vista della fattura tecnica, Warpath non è un brutto titolo: texture e poligoni sono fatti bene e restano al proprio posto e i fondali sono discretamente dettagliati. Nota di merito per le animazioni, che, seppur non fluidissime, sono comunque ben fatte. Il difetto principale, anche se non propriamente tale, è la libertà che i designer si sono presi nella rappresentazione dei dinosauri; basti vedere la vela e il cranio di Acrocanthosaurus o la testa di Stygimoloch per farsene un'idea. Insomma, nessuno si aspetta rigore scientifico da qualcosa che riporta il logo di Jurassic Park, ma io sono pignolo lo stesso.

Sonoro di fattura media, con delle musiche discretamente d'atmosfera ma spesso coperte da effetti troppo chiassosi e sovente monotoni (i versi dei dinosauri si somigliano un po' tutti). Presente anche una piccola quantità di parlato, che sottolinea gli esiti dei combattimenti.
Nonostante qualche buona idea di base, Warpath non riesce a sfruttare appieno una struttura collaudata come quella del beat 'em up. Il livello di difficoltà è ben calibrato nella modalità medium (ma il gioco fornisce la easy di default, tanto che io mi sono stupito di averlo terminato alla prima partita usando un solo tasto), ma gli animali sembrano muoversi con un certo ritardo rispetto ai comandi che impartite loro (i dinosauri non erano impacciati come pensa qualcuno!) e la scarsità di tecnica richiesta (una volta imparata la mossa che vi consente di sconfiggere il nemico, basta farla a ripetizione) non contribuisce certo ad alzare il voto. Dal mio personale punto di vista, poi, avrebbero potuto scegliere meglio la rosa base di animali: ci sono fin troppi carnosauri (Tyrannosaurus, Giganotosaurus e Acrocanthosaurus finiscono per somigliarsi un po' troppo nella tecnica di lotta) e non sono stati inclusi sauropodi, ornitopodi o stegosauri, che sarebbero stati una piacevole variazione grafica... Ci sono molti picchiaduro su Playstation, e non vedo proprio perché dovreste rivolgervi a questo.

PlayStation

Nonostante non sia male tecnicamente, Warpath soffre di un gameplay troppo semplicistico, di una non perfetta risposta ai comandi da parte dei dinosauri e di una concorrenza spietata. Insomma, non è davvero un gioco che resterà nella storia...

All'inizio di ogni scontro potrete godervi la coreografica entrata in scena del vostro avversario.



Ankylosaurus è temibile per i potenti colpi di coda e per l'ottima difesa che la sua corazza gli consente.

Playstation	Grafica	87	Giocabilità	75	77
	Sonoro	85	Longevità	74	

"MI SONO FATTO LA MACCHINA. UN PEZZO ALLA VOLTA."
TBWA/BDDP
GT2. WELCOME TO DRIVING HEAVEN.
GRAN TURISMO 2™
THE REAL DRIVING SIMULATOR
PlayStation
LA PIRATERIA SOFFOCA LA FANTASIA.
SOLO PER PLAYSTATION.
POLYPHONY DIGITAL
PlayStation
Preparate gli attrezzi, la vostra auto ha bisogno di qualche ritocco. Tipo: elaborare il motore, cambiare lo scarico e sostituire le sospensioni per migliorare l'assetto in pista. Il resto scopritelo voi con GT2, il nuovo videogioco più vicino alla realtà di guida: 500 auto, piste raddoppiate, e diversi stili di guida. GT2. Se superate questo test, sarete i veri padroni della strada.
POWER LINE 166.814.814*
OLTRE 600 VIDEOGAMES.
e PlayStation sono marchi registrati da Sony Computer Entertainment Inc. Le altre denominazioni ivi citate possono essere marchi dei rispettivi titolari. www.playstation.it ©1999 Sony Computer Entertainment Inc. Developed by Polyphony Digital Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe. All manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved. *Power Line è un servizio riservato agli utenti maggiorenni. Costo Lit. 1.540 + IVA al minuto. Gestito da Isicom-Roma.

Voto 95

Titolo
Gran Turismo

Descrizione
Guida da paura

Giocatori
1 (2 solo nell'Arcade)

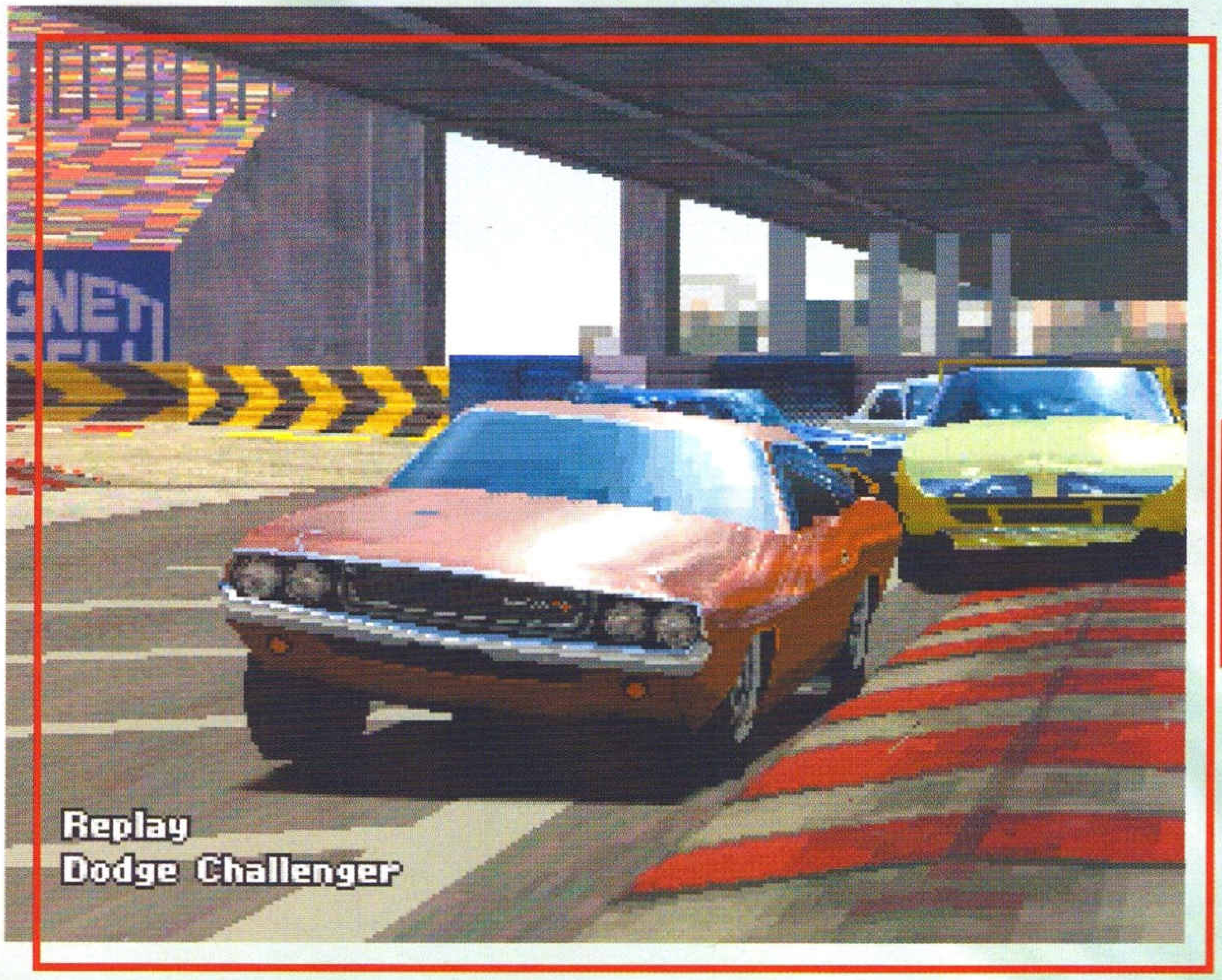
Casa Software
Sony / Poliphony Digital

Gran Turismo 2

Finalmente dopo lunga attesa eccoci qua con IL GIOCO di guida per PSX!!

Se qualcuno si fosse perso il primo Gran Turismo (a causa che so di una vacanza su Marte o questioni simili), ricorderemo che si tratta di un gioco di guida nel quale è possibile correre a bordo di auto "vere" di serie o elaborate da gara. Lo stesso giocatore poteva entrare in possesso di più di un'auto e "trasformarla" in modo da renderla un bolide vero e proprio attraverso sostituzioni di parti e così via. In questo primo Gran Turismo si potevano mettere le mani su auto provenienti da dieci costruttori diversi (sei giapponesi, due inglesi e due americani) nonché correre su una decina di percorsi. Vediamo cosa è cambiato...

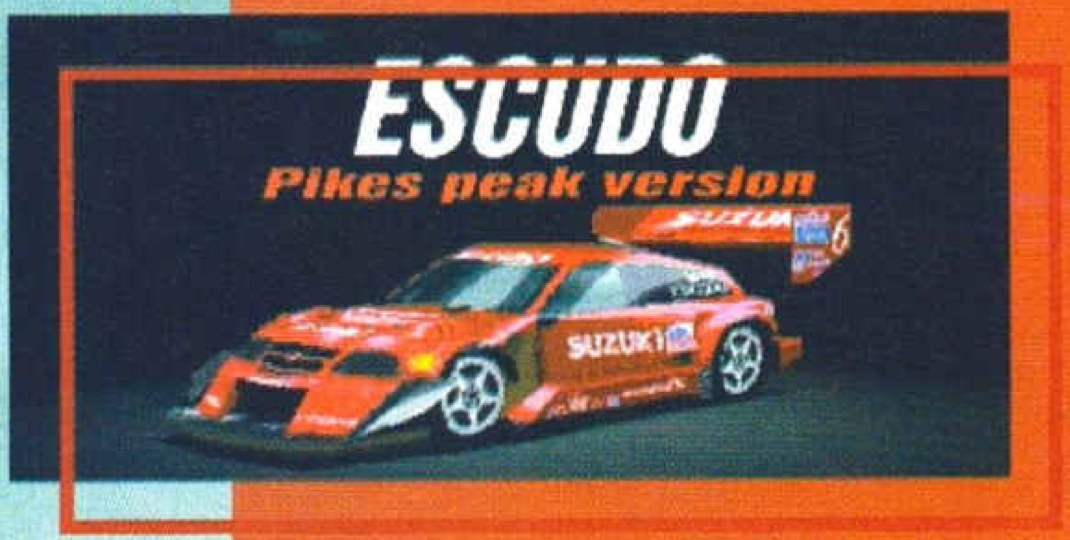
troverete? Il bello è che non accade per tutte le competizioni, infatti, se partecipate a quella per le macchine a trazione anteriore, anche voi dovete usare un'auto di questo tipo. Ora perché alcune gare così e altre cosà? E ancora che senso hanno le gare organizzate dalle singole marche se dovete spesso spendere 10 per vincere 1 e non avere neanche uno straccio di macchina in regalo? Certo, così siete costretti

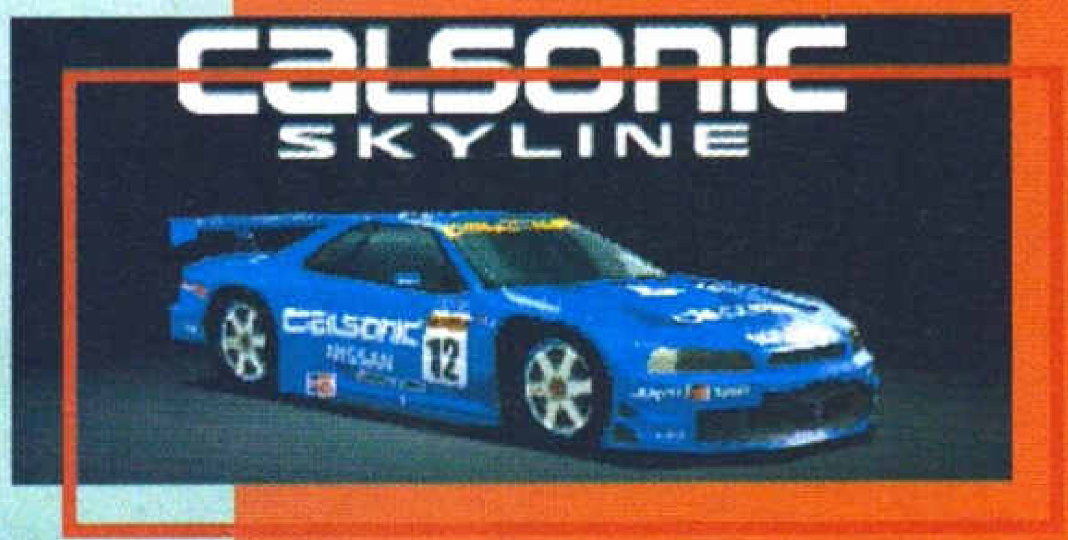


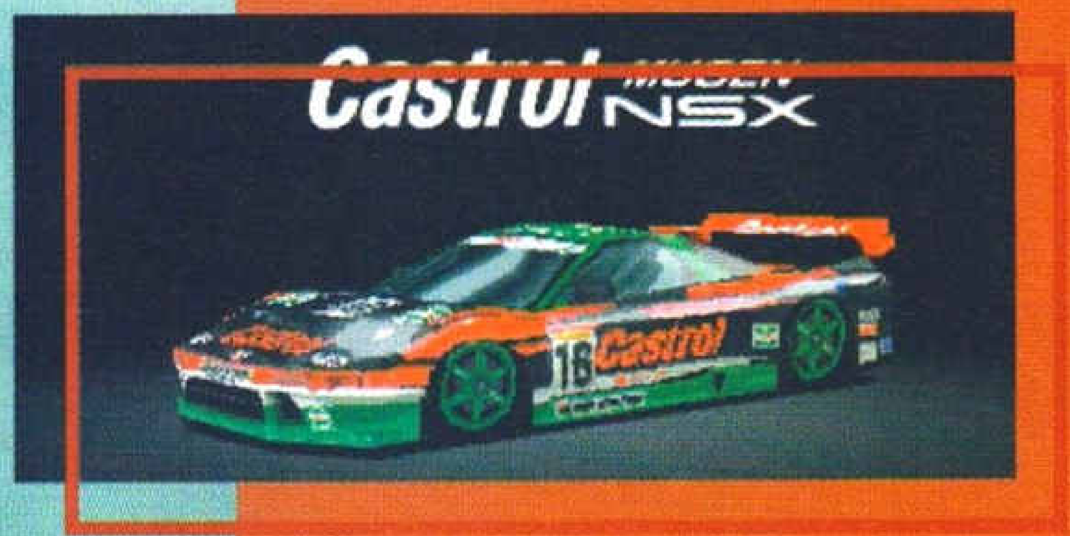
Via il dente, via il dolore

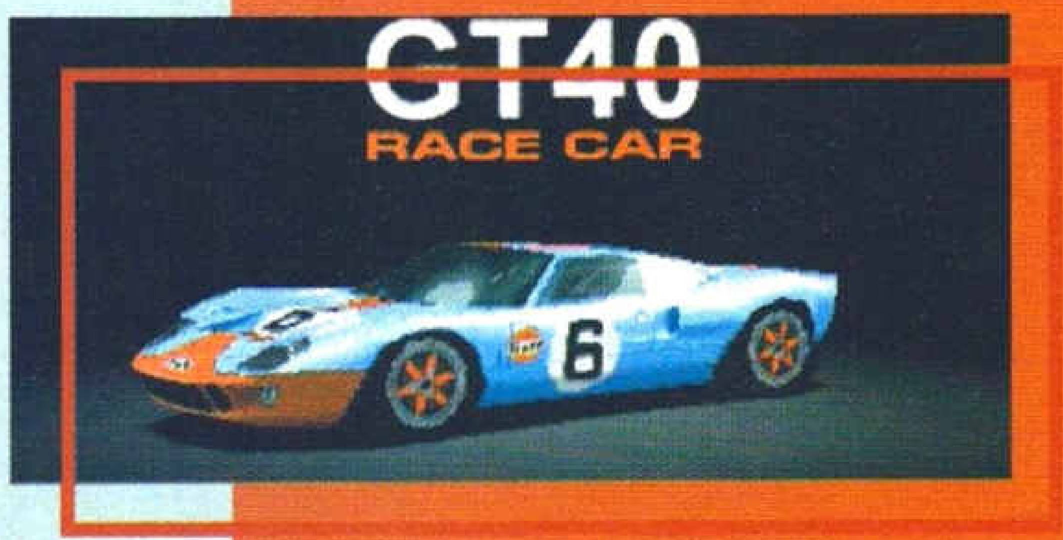
Parliamoci chiaro, se vi piace guidare sulla vostra PSX, questo gioco non ha rivali. E' assolutamente quanto di meglio possiate trovare al mondo. Questo lo si era già potuto intuire ancora prima che uscisse e finalmente ne abbiamo la conferma, certo però che da un gioco come questo sarebbe stato lecito attendersi la perfezione in tutto e per tutto, ma qualcosa deve essere andato storto. Non mi pare che desiderare dei menù navigabili più facilmente e velocemente sia chiedere troppo (adesso ogni minimo cambio implica un caricamento, in più si potevano studiare altre "scorciatoie" da aggiungere a quelli presenti). Che senso ha poi fare delle competizioni, tanto per fare un esempio, per le macchine cabrio se poi voi potete parteciparvi con un'auto qualsiasi e la definizione riguarda solo gli avversari che ad usare un gran numero di auto diverse e dovete mettere da parte un bel paccone di soldi per completare il gioco, ma se ci avessero dato qualche piccola soddisfazione in più non mi pareva una brutta cosa. A proposito di

Andiamo a curiosare tra le auto...

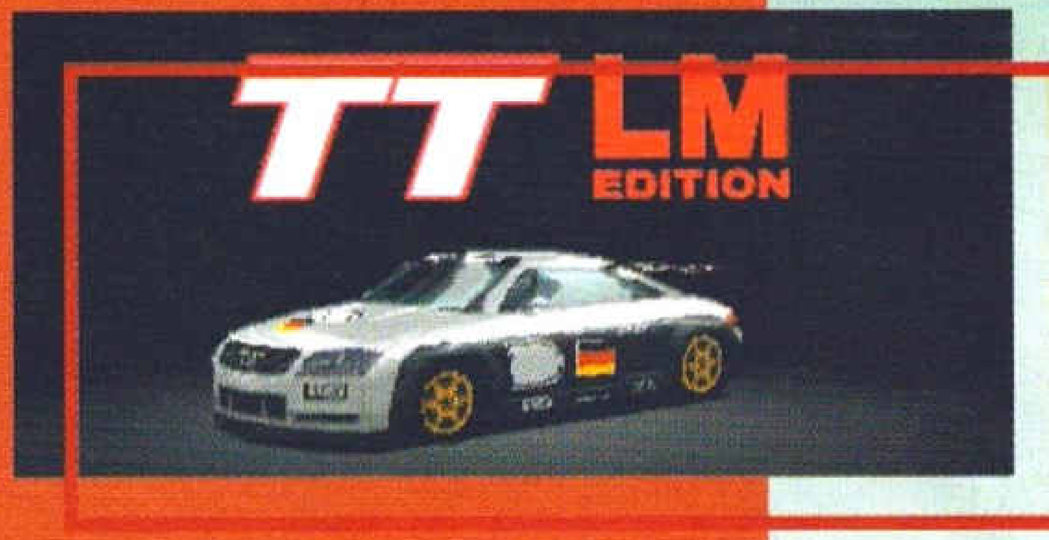


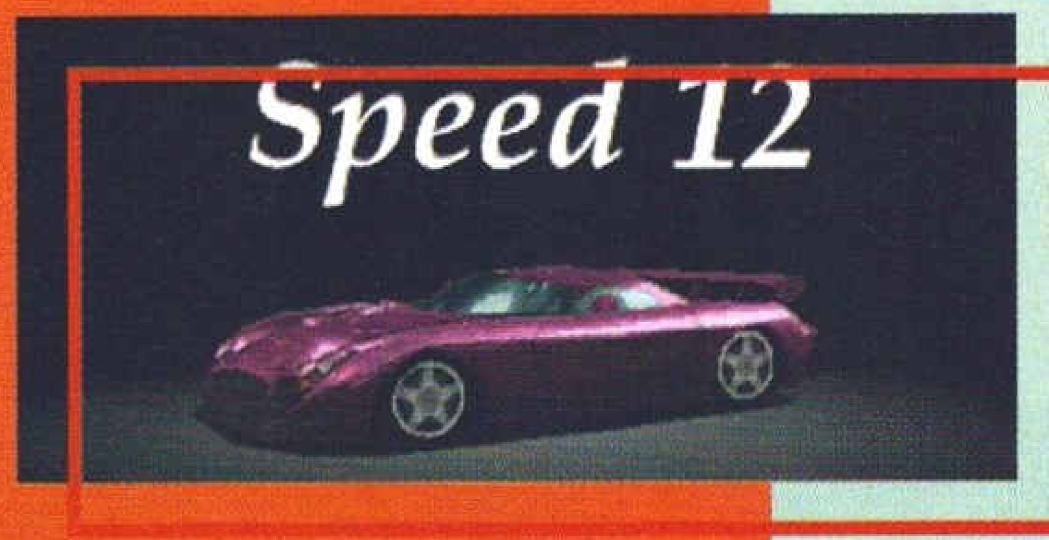


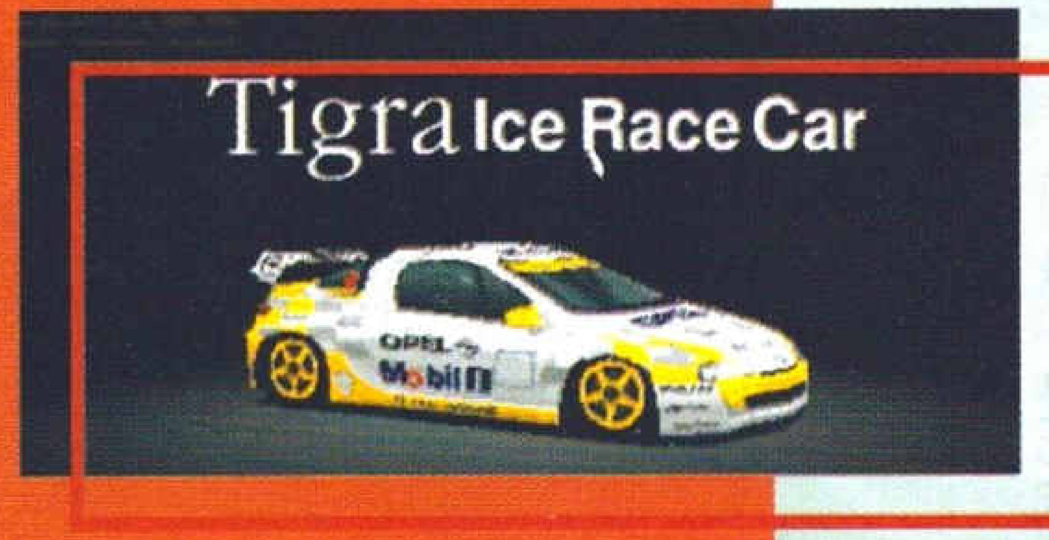




Vediamo alcune delle auto più belle e più brutte del gioco, non pretendo che quello che sto per scrivere sia l'elenco delle migliori e peggiori in assoluto ma, visto che ne ho guidate almeno un'ottantina differenti, penso possa essere un buon punto di partenza per farsi un'idea generale al proposito anche se parlo principalmente di quelle che si vincono durante il gioco. Partiamo dalle peggiori da guidare; il "trittico della morte" è composto da "Castrol Mugen NSX GT", "TVR Tuscan Speed 12" e "Renault Espace F1" assolutamente indomabili senza i dovuti accorgimenti. Una delle auto più divertenti da guidare, almeno per quel rumore da caffettiera vicina all'ebollizione, ma comunque anche molto utile vista la buona potenza ed il comportamento più che decente è la vecchia (è del '69) "Ford GT 40 Race Car". Tra le più simpatiche troviamo la mitica "Mini Cooper 1275S MK I", non è molto utile ma come si fa a resistere al suo fascino? Un'auto che potete vincere nel gioco e che potrà tornarvi molto utile visto le ottime performance accoppiate ad una potenza massima relativamente bassa (la potrete utilizzare anche in competizioni dove il limite massimo di potenza è molto più alto di quella di cui dispone potendo puntare comunque al successo) è la "Dajshin Silvia GT". Parlando delle auto da Rally invece penso che una delle migliori fortune che vi possa capitare è quella di mettere le mani sulla "Celica XYR Rally Car" o la "Opel Tigra Ice", ma sicuramente a tutti voi non potrà che far piacere poter avere a disposizione l'immensa (vista la sua gloriosa storia) "Lancia Stratos". Come vi ho già detto nel gioco ci sono almeno 15 diverse versioni della Skyline (contando solo quelle preparate), tra queste vi voglio segnalare la "Unisia Jecs Skyline GT" e la "Calsonic Skyline GT" che, curiosamente, sono assolutamente identiche come caratteristiche e come comportamento su strada. Oltre a queste troviamo la "HKS R33 Drag GT-R" (che è una versione dragster, infatti accelerazione e velocità massima sono da paura ma dimenticatevi di poter fare le curve) e, forse la più interessante visto il curioso aspetto estetico (d'altronde parliamo di un modello abbastanza vecchio), la "Skyline R30 Silhouette Formula" che offre comunque prestazioni non indifferenti. Il mezzo più buffo lo trovate invece nel listino della Daihatsu, si chiama "Midget" ed è una specie di Ape Poker... Infine vorrei segnalarvi la "Audi TT Limited Edition" che oltre ad essere molto competitiva è una delle mie auto preferite nella realtà.

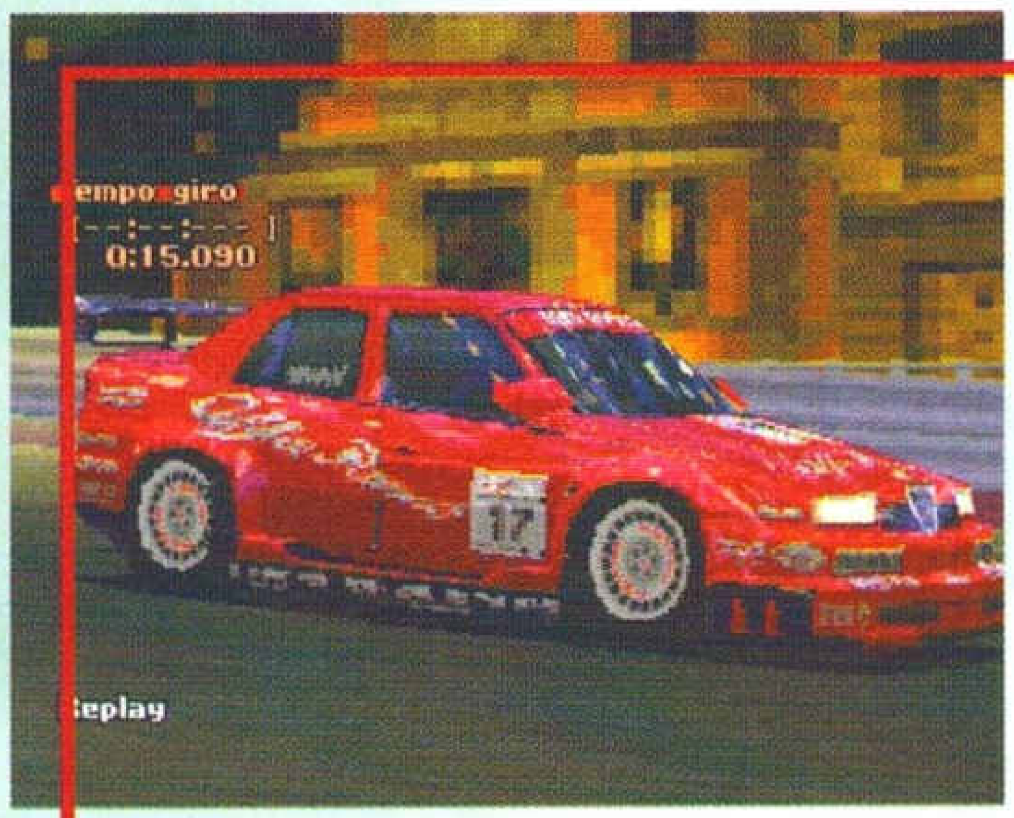


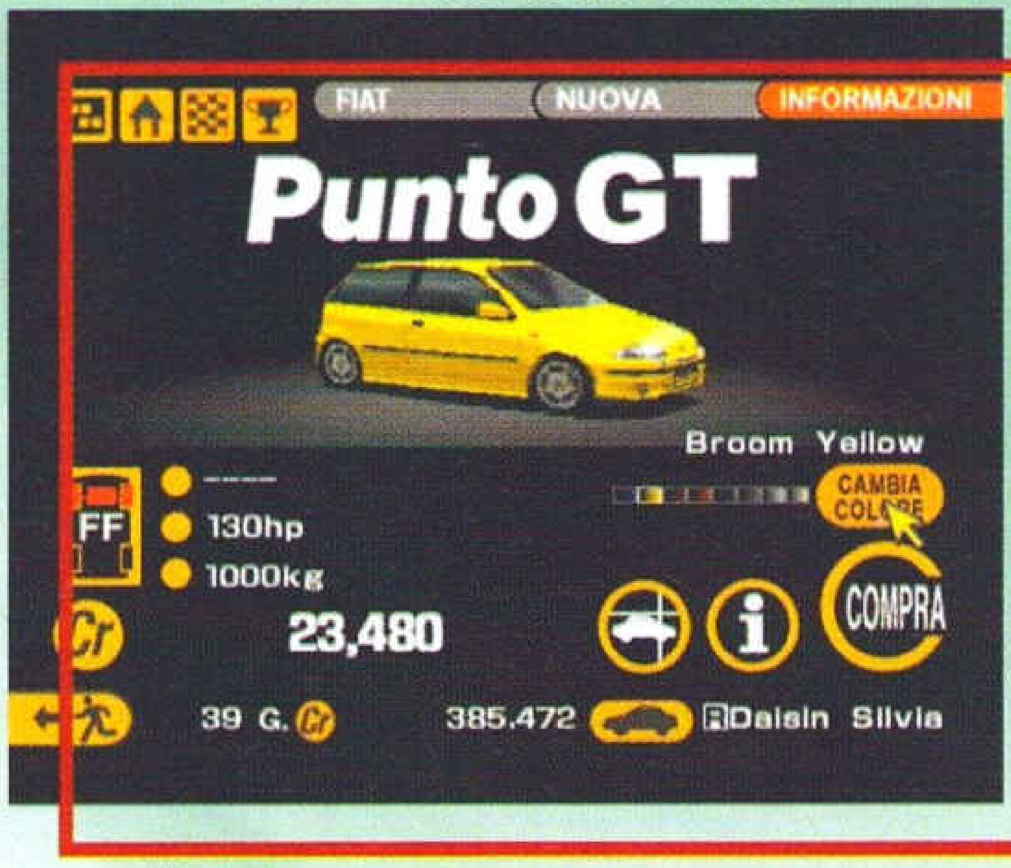




TBWA/BDDP
A COSTO DI PRENDERLE, NON STARA' MAI ZITTO.
TINY TANK
TINY TANK
PlayStation
TINY TANK ™
LA PIRATERIA SOFFOCA LA FANTASIA.
PlayStation
SOLO PER PLAYSTATION.
Parole, parole, parole. Ma non soltanto parole. È vero che Tiny Tank parla come una mitragliatrice e ne spara di veramente grosse, ma quando si tratta di combattere sa come farvi tacere.
OLTRE 600 VIDEOGAMES.
e PlayStation sono marchi registrati da Sony Computer Entertainment Inc. Le altre denominazioni ivi citate possono essere marchi dei rispettivi titolari. www.playstation.it.

completare il gioco; in questa versione c'è una schermata riassuntiva sul vostro avanzamento nel gioco che vi indica la percentuale di completamento, il numero di gare a cui avete partecipato, quante ne avete vinte, e altro ancora. Tutto bello certo peccato che



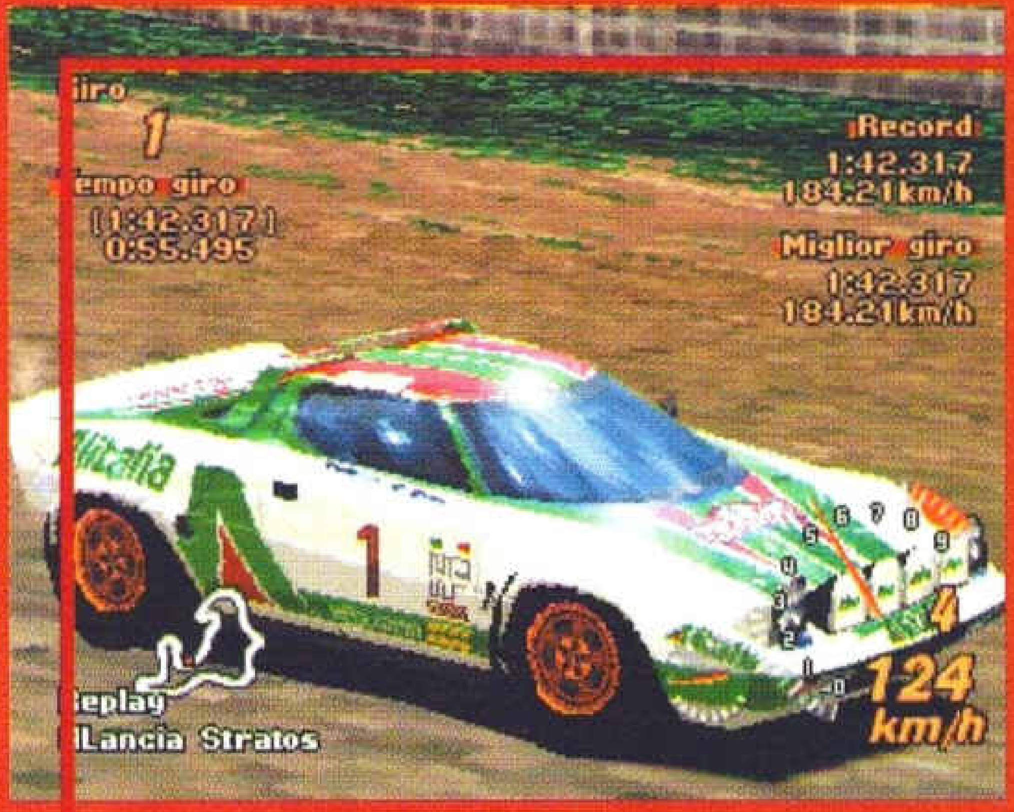


la percentuale di completamento arrivi al massimo al 98,2%! Questo è dovuto al fatto che all'ultimo momento sono state tolte delle competizioni e le percentuali delle singole gare non sono state ricalcolate...
Ma diamogli un occhio in dettaglio...

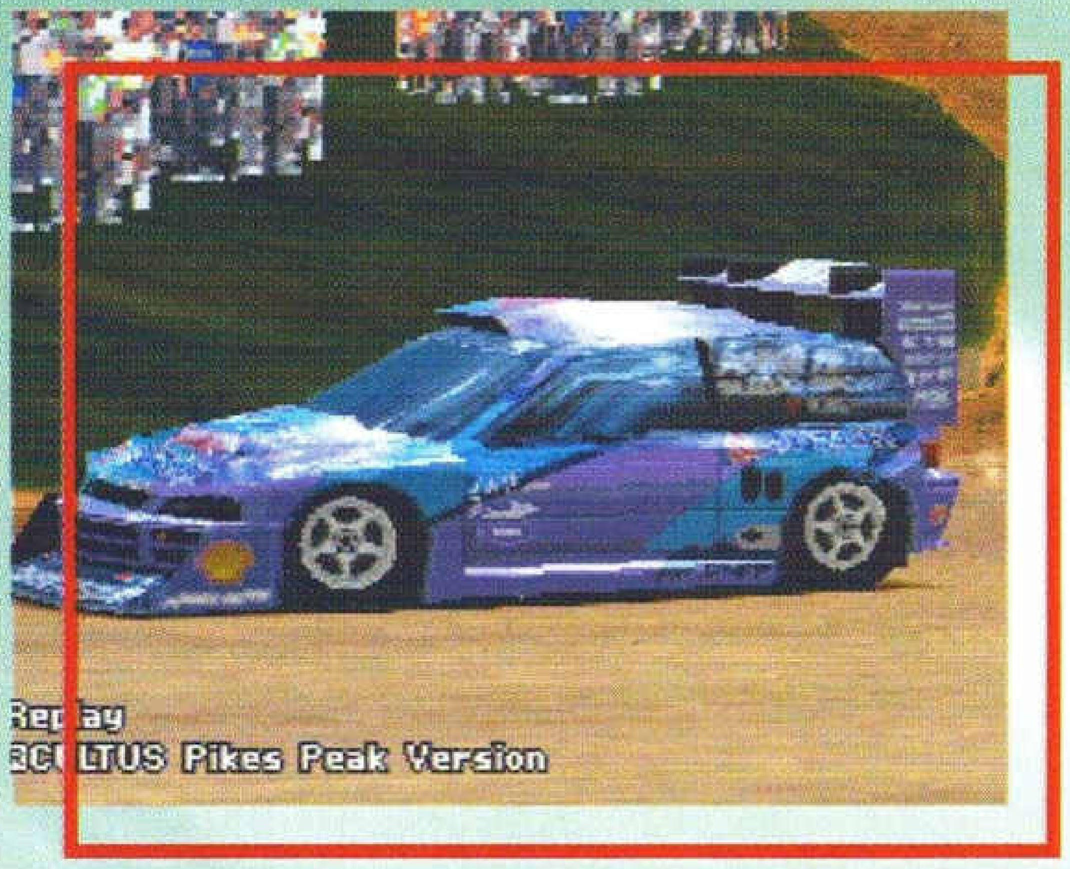
Ma quante belle auto madama dorè...
Alle già molte auto presenti nella prima versione se ne sono aggiunte tantissime altre, anche e soprattutto come numero di marche presenti, tanto che adesso le varie case sono situate non piùall'interno del menù principale ma suddivise in

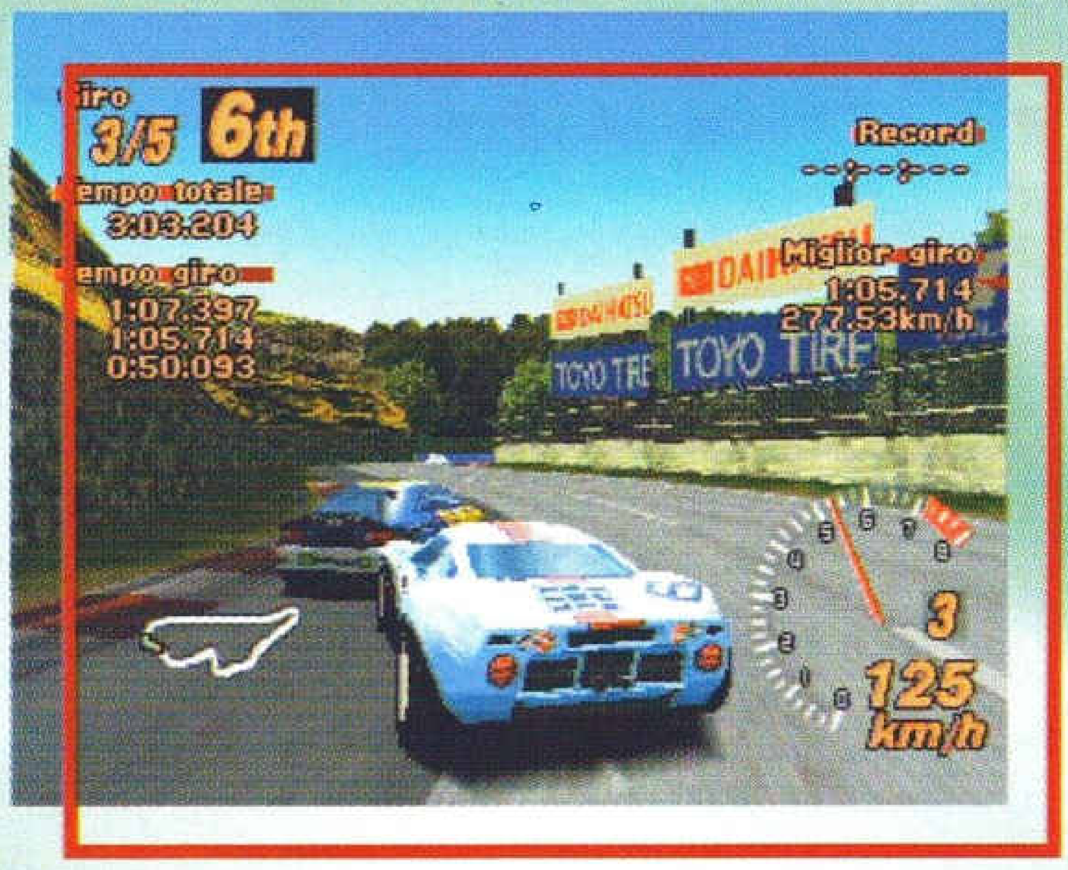
Ma come si guida una

Non starò qui a dilungarmi troppo, né voglio entrare in particolari troppo tecnici, ma penso che ad alcuni di voi qualche indicazione su come domare questi mezzi possa tornare utile. Sicuramente è una delle situazioni di guida più divertenti, una volta che ci si prende la mano e si riesce a entrare nell'ottica di idee secondo la quale bisogna accelerare anche quando ci verrebbe istintivo frenare. Cominciamo dai rettilinei, delle curve ne parliamo dopo; infatti su questo tipo di percorsi non bisogna deconcentrarsi nemmeno quando si va dritti, questo perché data la precaria aderenza offerta dal terreno basta uno scarto neanche troppo brusco per cominciare ad andare in testa-coda. In questi casi l'unica cosa da fare è lasciare l'acceleratore per un attimo, controsterzare per rimettere le ruote anteriori in traiettoria, riaprire il gas e lasciare lo sterzo una volta ripresa la direzione di marcia giusta. Altro momento delicato sono i salti: in questi casi è importantissimo presentarsi assolutamente perpendicolari alla linea di salto per non rischiare di avere la macchina che inizia a girare su se stessa mentre è in volo e, di conseguenza, riatterrare trovandosi già di traverso, a meno che questo non possa esservi utile se dopo il salto la strada curva!
Passiamo quindi a vedere le curve: dovete tenere bene a mente alcuni concetti basilari; le curve vanno fatte praticamente tutte in derapata (cioè mentre la macchina slitta trasversalmente), se frenate mentre state derapando l'auto tenderà a "chiudere" maggiormente ma il vostro movimento trasversale diminuirà più velocemente se invece non frenate né accelerate il vostro movimento trasversale tenderà a rallentare gradualmente e quello rotatorio rimarrà più o meno costante, infine se invece accelerate, sia il movimento trasversale sia quello rotatorio aumenteranno velocemente se state sterzando, più gradualmente se siete a ruote dritte e diminuiranno se controsterzate. Tutto questo è da calcolare in relazione alla velocità velocità con cui siete entrati in curva: se infatti entrate troppo veloci c'è poco da fare, dovete solo aspettare di andare a sbattere da qualche parte - è tanto più vero quanto è minore l'angolo che si forma tra la direzione in cui sta derapando la macchina e quella verso cui puntano le vostre ruote anteriori.
Tirando le somme, la cosa più importante è sapere sempre a quale velocità affrontare l'entrata, poi calcolare bene l'inizio della sterzata, che comunque va quasi sempre anticipata rispetto all'inizio reale della curva, visto che



quattro quartieri diversi. Le auto del sol levante rimangono quelle con l'assortimento più vasto e le uniche con l'usato, il che fa sì che ben più della metà delle auto presenti siano giapponesi. Comunque gli italici amanti delle auto sportive





apprezzeranno sicuramente la presenza di marche come Alfa Romeo (c'è anche la 155 Touring Car come modello speciale), Lancia (nel listino non c'è ma durante il gioco si può vincere la mitica Stratos) e Audi (con la Limited Edition della TT) tanto per fare degli esempi (io ho sentito qualcuno esaltarsi solo per avere visto nel listino Fiat la Punto GT...). Quindi auto per tutti i gusti e di tutti i generi; come ben già saprete esiste anche la sezione Rally e di conse-

macchina da Rally?

bisogna mettere in conto la derapata. A questo punto tutto dipende dal tipo di curva che affrontate, se questa è larga basterà lasciare l'acceleratore e sterzare leggermente fino a che il vostro muso non punta verso l'uscita, raddrizzare le ruote e aprire il gas a manetta per tirarvene fuori. Quando dovrete affrontare curve più strette le cose diventano leggermente più complicate, dovrete infatti cercare di prolungare la frenata oltre il momento dell'inizio della sterzata per tanto più tempo quanto più stretta è la curva che dovete affrontare, questo perché la vostra auto girerà su se stessa molto più rapidamente permettendovi di puntare nella direzione giusta il più velocemente possibile, per poi giocare con acceleratore e sterzo per cercare di uscire bene dalla curva.

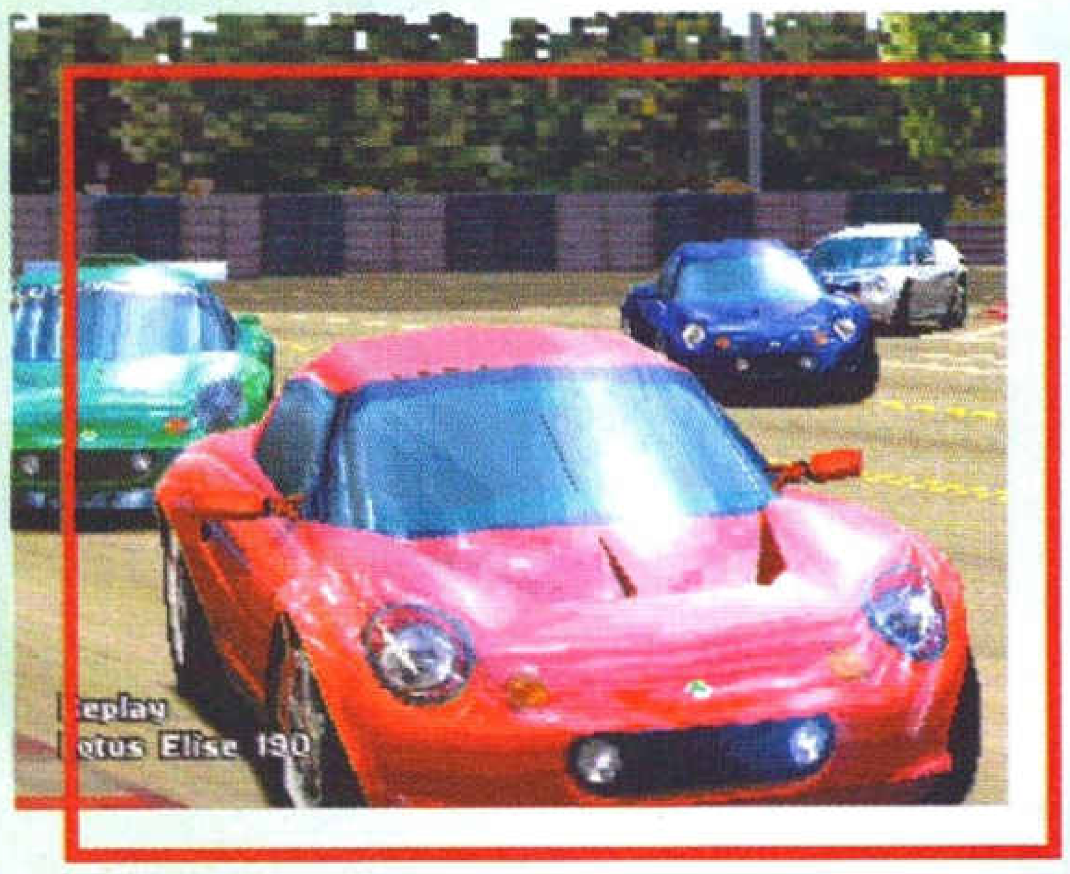
Facciamo l'esempio di un tornante per cercare di chiarire meglio il tutto. Cominciate a frenare con le ruote ancora dritte, poi al momento giusto (difficile dirvi qual è, lo capirete con l'esperienza) iniziate a sterzare: la macchina inizierà a derapare e girare su se stessa, quando il vostro muso punta quasi verso il centro della curva lasciate il freno per far diminuire il movimento rotatorio ed eventualmente controsterzate se questo fosse eccessivo. Contemporaneamente calcolate il momento giusto per riaprire il gas a manetta: se anticipate troppo questa mossa rischiate di rimanere dentro la curva, se la ritardate rischiate di uscire troppo. Nella maggior parte dei casi dovrete dare dei colpi di acceleratore per far sì che il vostro movimento laterale vi porti ad avere davanti l'uscita per poi accelerare decisamente controsterzando per far sì che la vostra auto riprenda la sua corsa.

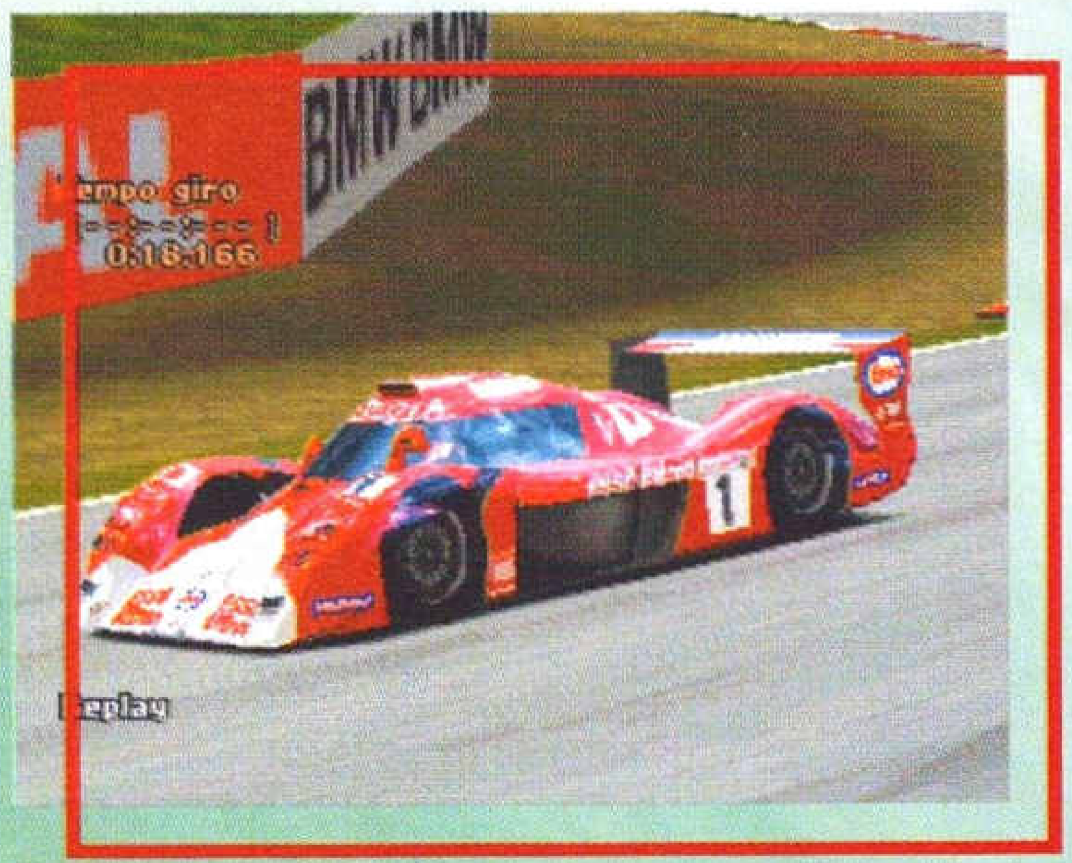
Ci sarebbe poi da spiegare l'utilizzo del freno a mano e la tecnica del punta-tacco (acceleratore e freno usati contemporaneamente), ma per non far troppa confusione preferisco fermarmi qui e consigliarvi di provarle da soli quando avete preso confidenza con questo tipo di guida, magari andando a guardarvi qualche replay del computer cercando di carpire qualche trucchetto. Spero di esservi stato d'aiuto e non avervi confuso troppo le idee...

guenza ci sono auto specifiche per questo tipo di gare (come Ford Escort, Subaru Impreza, ecc.) ma ci sono anche auto d'epoca (una per tutte la Shelby Cobra Coupè del '65), auto degli anni '80 (come la Chevrolet Corvette Stingray dell'82 o la Lancia Delta S4 dell'85), vetture granturismo (tipo la Toyota GT-One Race Car per esempio), le Limited Edition (molto meno numerose) e le versioni dei preparatori (ad esempio esistono una quindicina di versioni diverse della Nissan Skyline, sicuramente l'auto più presente nel gioco...).

Prepariamole, elaboriamole fino all'osso!

Una delle più belle caratteristiche di questo gioco è senza dubbio la sezione





Potendo scegliere

Non scherziamo...

Primo impatto

Se aveste a disposizione la versione giapponese vi direi di guardare immediatamente il bellissimo filmato di presentazione, se avete la versione PAL lasciate stare perché è cambiato il montaggio ed è sparita la bellissima musica di Ando Masahiro (una nuova versione della prima intro) lasciando spazio a un orribile remix di "My Favorite Game" dei Cardigans. A questo punto cominciate subito a dare un'occhiata all'infinità di mezzi e cercate di arrivare in pista prima possibile...

tutte le console
(anche portatili)
disponibili in ogni
versione (japan -
usa - euro)
da noi trovi tutte le ultime uscite americane e
i nuovi titoli giapponesi che compaiono
settimanalmente e in anteprima
sull'esclusiva rivista
nippon FAMITSU
WEEKLY
PlayStation 2
telefonare x
informazioni e
prenotazioni
Via Pascoli, 35/1N - 37010 AFFI (VR)
CENTRO COMMERCIALE AFFI 1 (1° piano)
Telefono 045 6261288 - Fax 045 6267628
HADOU-KEN
VIDEO GAMES
THE IMPORTS SPECIALISTS
VEGA ARCADE BOARD CENTER
VENDITA PER CORRISPONDENZA
WonderSwan
BANDAI
Dreamcast
PlayStation
NINTENDO64
NEO GEO
VEGA ARCADE BOARD
NEOGEO POCKET COLOR
SEGA SATURN
DVD VIDEO
PC Engine
DVD IMPORT POINT - ACTION FIGURE SHOP
inoltre disponibili su ordinazione con prova in negozio le
console giapponesi e americane più rare!!!
TUTTI I MARCHI E I LOGO APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI
ZETA 2 s.n.c. (VR) - 045 6450064

relativa all'elaborazione, già talmente completa da rimanere praticamente invariata. Sono stati aggiunti infatti solo alcuni dispositivi elettronici e nuovi tipi di gomme. Tra queste ultime trovate, oltre a quelle sportive e le varie "umani" e di conseguenza dovrete sudare molto di più per rimanere in pista e non mettervi a fare giro-girotondo ad ogni curva. Ritornando ai dispositivi elettronici troviamo il differenziale, il controllo della stabilità e quello del beccheggio nonché il controllo della trazione. Dulcis in fundo nel menù principale troviamo un negozio solo per comprare cerchi in lega! Personalmente lo trovo abbastanza inutile, se non per portare qualche soldo nelle casse della Sony, visto che all'interno trovate tutte marche molto famose.

La sezione Arcade

Naturalmente non dimentichiamoci che esiste una versione arcade di questo titolo. Le differenze con l'analoga sezione del predecessore sono molto limitate: anche in questo caso dovete vincere le gare sulle singole piste e, a seconda del livello di difficoltà con cui le finite, verranno sbloccati i tracciati successivi e/o potrete scegliere tra una più ampia gamma di vetture da utilizzare (ad ogni modo potete tranquillamente usare anche le auto che avete nel vostro garage della versione GT...). Tenete presente però che quando riuscite a vincere il campionato del mondo che si trova nelle gare della Gran Turismo League dell'altra modalità di gioco, qui compariranno molti altri tracciati su cui gareggiare.

In questa modalità è poi attivare i danni sulle auto. Questi non saranno visibili esternamente ma influiranno sul comportamento della vettura che, a seconda dell'entità del danno subito, tenderà ad avere difficoltà a sterzare, a "tirare" verso un lato mentre siete su un rettilineo e a vibrare vistosamente. Nulla di eccezionale ma sicuramente una cosa simpatica e divertente, soprattutto se si corre con qualche amico e ci si mette a giocare agli autoscontri. A proposito della modalità a due giocatori, vi consiglio di scegliere accuratamente la visuale da usare visto che c'è il rischio che le varie scritte presenti e che compaiono sullo schermo possano impedirvi di vedere bene dove andate...

Roma, la città eterna.
Cosa c'entra con il gioco? È la location più gettonata del gioco, visto che esistono tre diversi circuiti ambientati nella capitale (in realtà sono due ma uno, come nella tradizione di Gran Turismo, esiste in versione lunga e corta - tra l'altro il Duspa sostiene che la riproduzione della città nel tracciato

versioni di quelle da gara che già conosciamo, troviamo quelle per le gare off-road (i rally) e i "pneumatici di controllo" per sudare di più, visto che la descrizione dice che simulano con maggiore realismo il comportamento delle gomme "reali" dando così spazi di frenata e capacità di tenuta in curva più

diurno è assolutamente fedele), anche Seattle è presente nel gioco con due tracciati, per il resto penso che siano tutti posti non esistenti nella realtà. Ritroviamo, in sostanza, tutte le piste che già conosciamo (mancano solo lo Special Stage RII, mentre la versione corta di Autumnring viene usata solo in modalità Arcade) e tante altre nuove tutte molto belle e assolutamente all'altezza della situazione. Global-

mente troviamo ogni tipo di tracciato e ambientazione, dalle corse tortuose in montagna agli impegnativi circuiti cittadini, dalle piste con lunghi rettilinei e curve larghe per esprimere tutta la potenza del vostro mezzo a quelle molto più tecniche per metterne alla prova la tenuta di strada. Molto divertenti poi i percorsi Rally tra cui, oltre i tracciati chiusi, troviamo due prove "point-to-point" (in realtà è una sola che viene percorsa nei due sensi) una in discesa e l'altra in salita: in quest'ultima dovrete affrontare una delle macchine più agguerrite di tutto il gioco, ma non vi dico niente per non rovinarvi la sorpresa.

La compenetrazione dei solidi, argomento interessante...

Questa è una delle note dolenti del gioco. Precisiamo; non è che il gioco diventi scarso per questo motivo, ma a me un errore del genere in un gioco di questo spessore francamente non va giù. È una cosa assolutamente comprensibile: com'è possibile che da una parte il realismo di guida sia assolutamente imparagonabile con tutti gli altri

giochi e dall'altra si possa assistere a una vera e propria compenetrazione delle auto in determinate occasioni. Questo stride con la cura con cui è stato calcolato e riprodotto l'effetto che ha sulle auto l'essere nella scia di un avversario (frenate più lunghe e minore tenuta di strada ma maggiore accelerazione), con il realismo che troviamo nell'affrontare le curve in derapata durante le prove Rally (assolutamente fantastico), conl'effetto che ha passare sui cordoli o su un dislivello del tracciato e tanto altro ancora. Ripeto, un gioco così curato, così realistico, così bello, così coinvolgente non può contenere un errore di questo genere anche se l'unica cosa che ne viene pregiudicata è l'aspetto esteriore.

PlayStation

Se già avete avuto a che fare con la prima versione di questo gioco sapete già più o meno cosa attendervi, se pensate solo al fatto che tutto ciò che avete trovato in quello qui è praticamente raddoppiato (parlo di marche automobilistiche e di tracciati principalmente), penso che possa solo farvi piacere. La grafica è quella già vista nella prima versione, mentre è ulteriormente migliorato il realismo su pista per quanto concerne il comportamento delle vetture ed il "feeling" che si ha con le stesse. Non deve quindi trarvi in inganno il voto globale che ho dato al gioco (leggermente inferiore a quello che era stato dato al predecessore), il mio è un voto in parte polemico per gli aspetti del gioco, più fastidiosi che dannosi, che non mi sono piaciuti.

PlayStation					
	Grafica	96	Giocabilità	98	95
	Sonoro	97	Longevità	97	

Ma quante corse bisogna fare per completare tutto il gioco?

Sinceramente un numero preciso non so dirvelo pur avendole affrontate tutte, ma penso di poter affermare che superino le duecento. Gli ingredienti per poter rimanere impegnati molto a lungo ci sono tutti, e naturalmente dobbiamo anche fare i conti con le patenti che, oltre ad avere dieci prove ognuna invece delle otto precedenti, sono raddoppiate passando da tre a sei. Non lasciatevi ingannare dal fatto che inizialmente siano "solo" cinque, quando le avrete ottenute tutte comparirà la sesta. Quest'ultima non serve per poter partecipare alle varie competizioni che trovate all'inizio ma sblocca una nuova sezione del gioco chiamata "Event Synthesizer", una serie di quattro competizioni di diverso livello di difficoltà, senza limitazioni di potenza nelle quali gli avversari cambiano a seconda dell'auto che utilizzate per partecipare. Le altre cinque patenti vi permettono di partecipare alle altre gare che oltre a questa restrizione prevedono anche, nella maggior parte dei casi, un limite massimo di potenza delle macchine partecipanti.

Lasciando da parte i campionati monomarca di cui parleremo dopo vediamo in dettaglio le altre competizioni. Queste sono divise in quattro gruppi principali: la Gran Turismo League, gli Special Event, i Dirty Event e le gare Endurance. Le prime prevedono un accesso graduale, nel senso che dovrete prima completare i campionati nazionali, poi potrete accedere a quelli "regionali" dopodiché avrete diritto a partecipare al campionato mondiale. I campionati nazionali non prevedono l'auto bonus oltre ai premi in denaro, mentre per il campionato del mondo questa viene data casualmente. Il secondo gruppo di competizioni, il più vasto del gioco, è quello degli Special Event. Al suo interno troviamo la "Sunday Cup" e la "Clubman Cup" che non danno auto bonus a differenza di tutte le altre competizioni di questo gruppo (in totale sono venti) che in alcuni casi (naturalmente nelle gare più difficili) danno auto a rotazione. Il terzo gruppo che vediamo è quello dei Dirty Event, cioè i Rally. In questo caso le gare sono divise in nove gruppi a seconda del tracciato su cui si gareggia. Potete parteciparvi con qualsiasi auto per cui sono disponibili le gomme da Rally e prevedono tutte esclusivamente premi in denaro. A differenza di tutte le altre gare si svolgono contro un solo avversario presente in versione "ghost", cioè lo potete vedere ma non vi ci potete scontrare.

Dulcis in fundo troviamo la sezione dedicata alle gare Endurance. In tutto sette gare extralunghe su tracciati diversi. Prevedono premi in denaro decisamente cospicui e un'auto bonus che in sei casi su sette viene data casualmente (!). A questo punto rimangono da vedere le gare monomarca. Nessuna di queste ha limitazioni di potenza, né necessitano di patenti. L'unica cosa che bisogna avere è il giusto modello di auto e nel giusto tipo di allestimento (vale a dire in versione normale o racing). Non ci sono auto in regalo ed i premi in denaro sono decisamente scarsi. Certo, non c'è bisogno di elaborare troppo le auto per riuscire a vincere ma il solo fatto di dover disporre dell'allestimento da gara prevede una spesa in molti casi più di dieci volte superiore al guadagno!

Voto 91

Titolo
Choukousenki Kikaioh

Descrizione
Ro-botte

Giocatori
1-2

Casa Software
Capcom

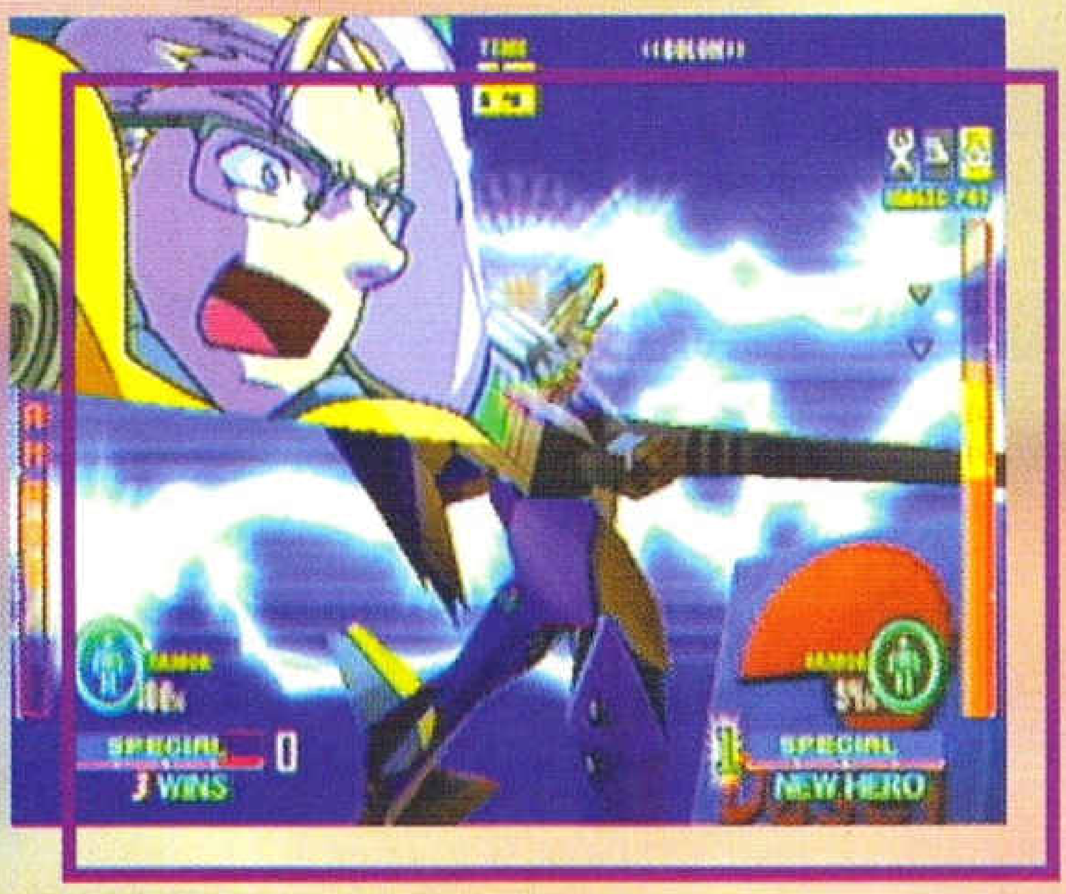
Choukousenki Kikaioh

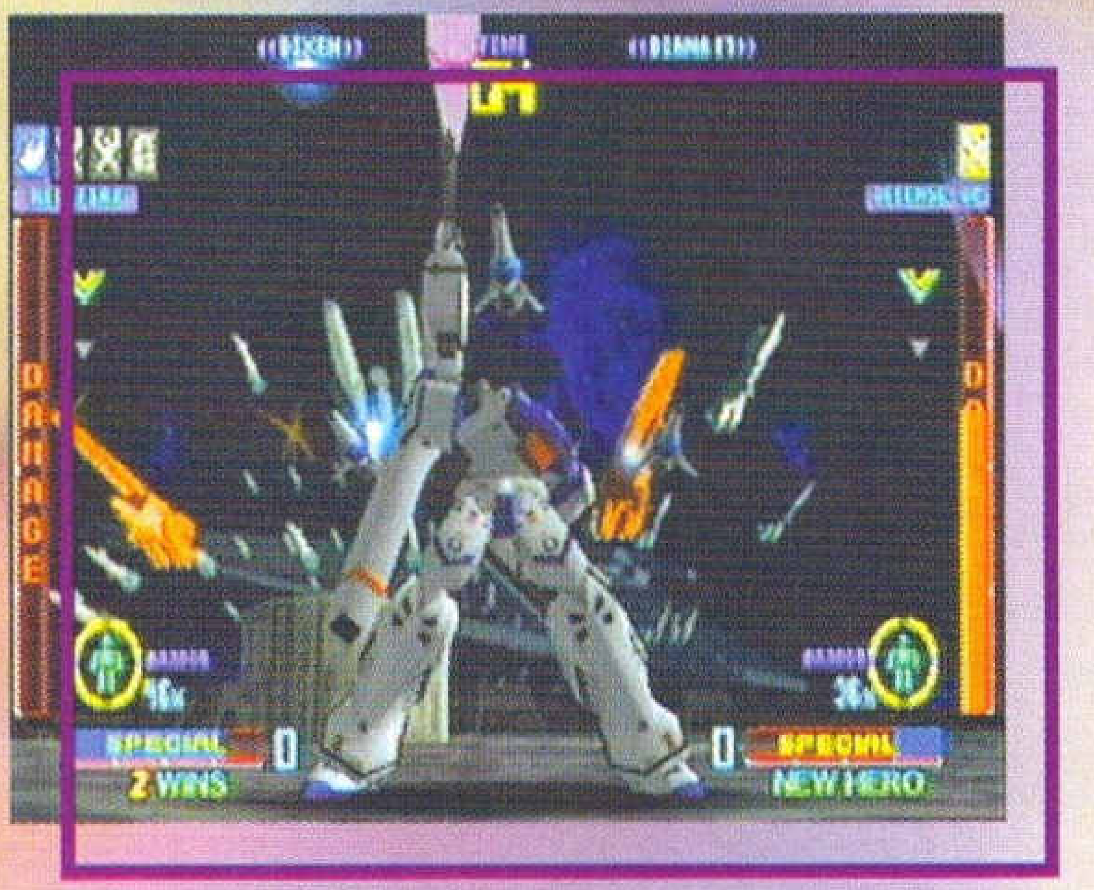
Ho tutta la serie di Goldrake in cassetta, sei film di Go Nagai, due CD originali con sigle giapponesi di cartoni animati di robottoni, magliette, gadget... Potrà mai piacermi un picchiaduro che clona tutti i miei eroi meccanici preferiti?

La trama non si sa. Volendo mettere i puntini sulle i, non è nemmeno importante. Quello che ci interessa è che Choukousenki Kikaioh, per gli amici solo Kikaioh e noto negli USA come Tech Romancer ('sti americani, che nome idiota) è in buona sostanza un picchiaduro poligonale nel quale potremo impersonare un colosso metallico scelto tra nove differenti e buttarci in una serie di scontri uno contro uno "alla streetfighter".
Il bello dei vari "personaggi" disponibili è che sono tutti quanti ispirati a diverse "correnti di pensiero" classiche dell'animazione robotica giapponese: Kikaioh è una summa dei vari Goldrake, Mazinga e compagnia bella, Dixen è un po' un Gundam, Bolon è il classico robot-pagliaccio un po' alla Boss-Robot e così via. C'è persino Twinzam V che è composto da due astronavi e che può adottare due configurazioni differenti durante la partita - roba da matti...

Sì ma come funziona?

La struttura di base è quella del picchiaduro più classico, con qualche variazione. Benché sia poligonale, si tratta fondamentalmente di un gioco bidimensionale nel quale si può cambiare asse: insomma, solita roba alla Tekken più che una cosa completamente libera alla Ergheiz o come cavolo si





chiama - potrà anche sembrare una scelta antiquata ma è senza dubbio quella che va per la maggiore e che consente di mettere assieme i giochi più divertenti e tutto sommato comprensibili. C'è poi da dire che i vari personaggi hanno solo tre mosse di base a disposizione e non si possono chinare: sembrerà una cavolata ma in questo modo non c'è da preoccuparsi di mosse alte basse o medie. Tutte le mosse speciali poi vengono attivate tramite movimenti tipo "avanti - indietro - pugno", il che significa che non dobbiamo più lanciarci in movimenti circolari o combinazioni complesse: fondamentalmente questa soluzione sposta il "destino" della partita dall'abilità manuale del giocatore alla sua capacità di adottare una strategia - insomma, diventa meno importante saper eseguire una mossa e diventa fondamentale eseguirla al momento giusto. I vari colpi speciali poi non possono essere lanciati "a gratis" ma sono condizionati dalla quantità di energia a disposizione, energia che si carica a seconda dei colpi presi e sferrati, un po' come accadeva per le super di street fighter. Esiste poi la "mossa finale" che è un colpo attivabile una sola volta in particolari circostanze, e cioè quando l'avversario ha meno del 50% di energia e quando non ci sono più round da vincere. La suddetta mossa finale, se va a segno elimina di fatto l'avversario in un tripudio di effettoni speciali ed esplosioni varie, se invece manca l'avversario... Beh, occasione sprecata e figuraccia, ma niente di grave.

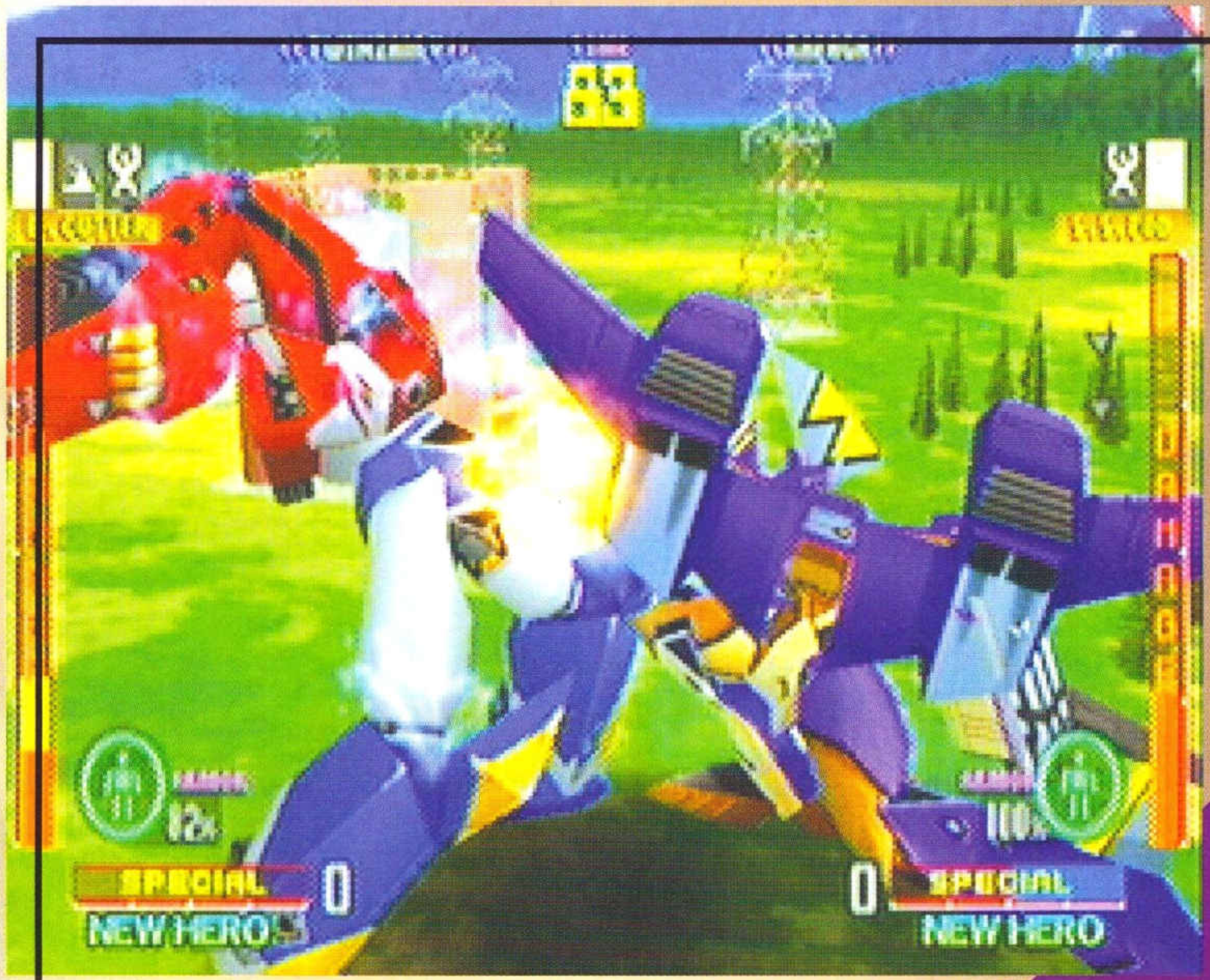
Altri particolari più o meno inusuali riguardano la possibilità di raccogliere da terra, dopo scontri particolarmente cruenti, dei power up che possono aumentare la forza, la resistenza, la

Potendo scegliere

Tre titoli: Soul Calibur, Power Stone e Virtua Fighter. nessuno di questi tre però ha molto a che fare con Kikaioh, che in effetti pare più uno Street Fighter esagerato e meno tecnico. Se non ce l'avete pigliatevi Soul Calibur, gli altri tutto sommato non sono essenziali. Se invece siete interessati specificatamente ai robottoni state alla lontana da Virtual On, che vi farà solo venir rabbia da tanto è bello a vedersi e tanto poco è giocabile.

Primo impatto

Pur essendo un picchiaduro come mille altri Kikaioh richiede un po' di pratica per poter afferrare bene i vari meccanismi di gioco. Vi basteranno dieci minuti concentrati su un solo personaggio per cominciare subito a ottenere i primi risultati, comunque...



velocità, possono fornire attacchi extra, ridare energia e così via. Tutti questi bonus vengono raccolti e messi da parte fino a quando non vengono utilizzati tramite apposita pressione dei tasti. Infine, va detto che l'energia dei robottoni funziona come in Bloody Roar, e cioè scende ma risale piano piano (non completamente) dopo ogni colpo. Inoltre, tra un round e l'altro il robot vincitore non si ricarica: questo rende gli incontri più equilibrati e costringe i giocatori a studiare meglio la propria strategia - vincere un round con poca energia è abbastanza rischioso se dopo se ne deve affrontare un altro...

Meglio perforante!

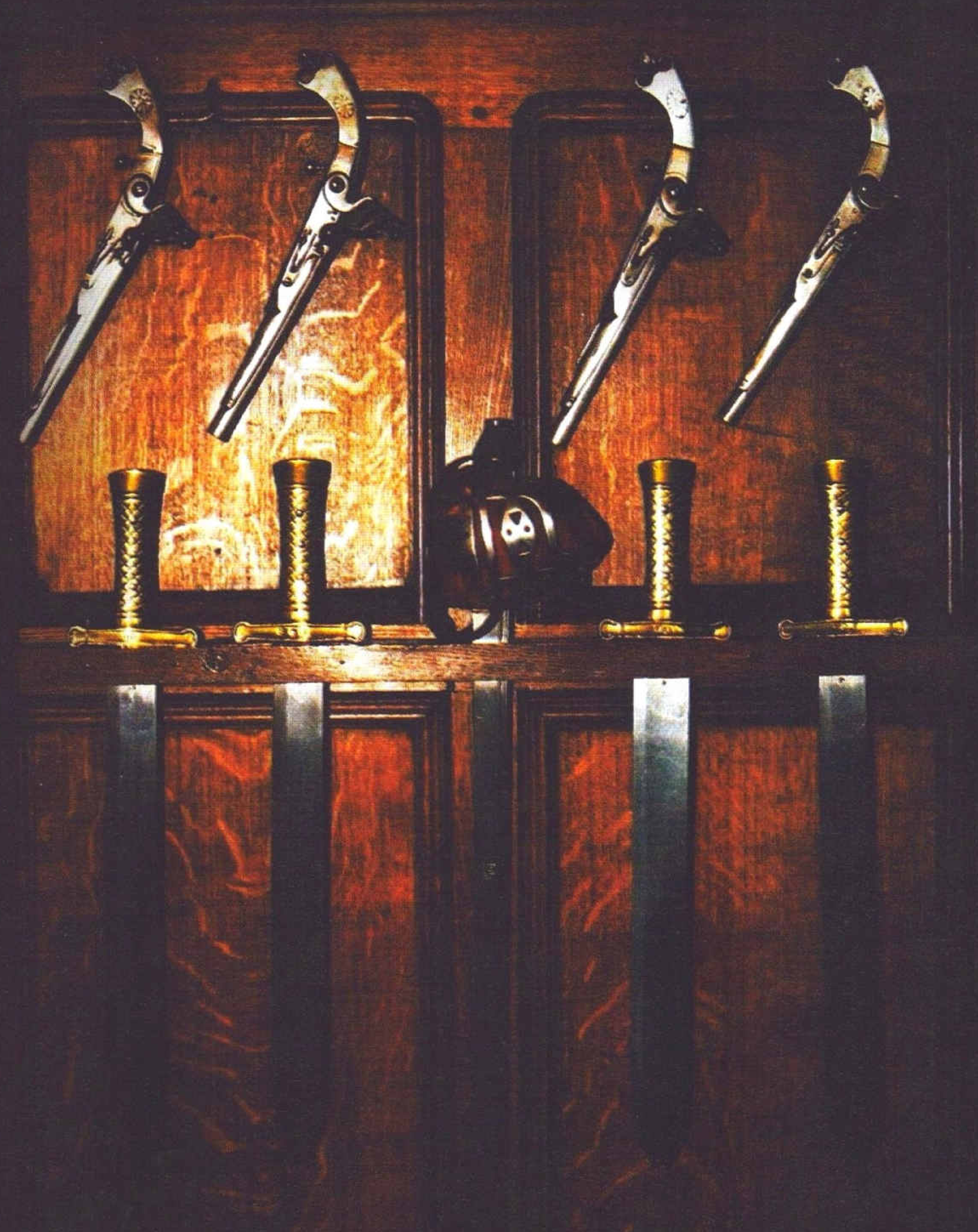
Gioco a parte, che non è affatto male, quello che è venuto meglio in tutto Kikaioh è proprio quest'aura di "credibilità" che hanno tutti i vari robottoni: sembrano proprio estratti da qualche serie televisiva. I nove personaggi regolari (ci sono tre boss non utilizzabili e quattro o cinque personaggi segreti) paiono estratti a forza dalle serie televisive più disparate, e i combattimenti concitati paiono davvero scontri epici visti in qualche videocassetta. Kikaioh è proprio il picchiaduro adatto per nobilitare le generazioni di robottoni: divertente, rapido, spettacolare e casinista, realizzato con uno stile grafico dettagliato e ultracolorato. Tra le altre cose fa un uso saggio dell'hardware del Dreamcast, fornendo un numero abbastanza alto di poligoni, trasparenze e giochetti vari... senza dimenticare il supporto del VMS: una modalità speciale prevede lo scaricamento sullo stesso di tre giochi in miniatura che serviranno poi a sbloccare filmati, personaggi segreti, illustrazioni e così via.

Dreamcast

E' bello vedere che un gioco nel quale speri non è una schifezza totale ma anzi ti diverte e ti appassiona. Kikaioh non è certo un capolavoro e basa gran parte del suo fascino sui robottoni (se siete fan come me è fatta), ma è comunque un solido picchiaduro divertente e longevo, anche se non eccessivamente vario (le opzioni sono davvero pochine). Ottima la realizzazione tecnica, molto buona la giocabilità... Poteva davvero andar peggio!

Dreamcast					
Grafica	91	Giocabilità	94		91
Sonoro	89	Longevità	91		

C'è un solo posto dove puoi trovare le armi giuste per affrontare ogni tipo di gioco per la tua Playstation, e non è così nascosto come sembra.



PLAYSTATION FORCE

Siamo qui per aiutarvi

Ogni mese in edicola da Xenia Edizioni

D'Avino & Micheletti SMDgrafica@iplanet.it

Voto 88

Titolo
Hybrid Heaven

Descrizione
RPG ibrido

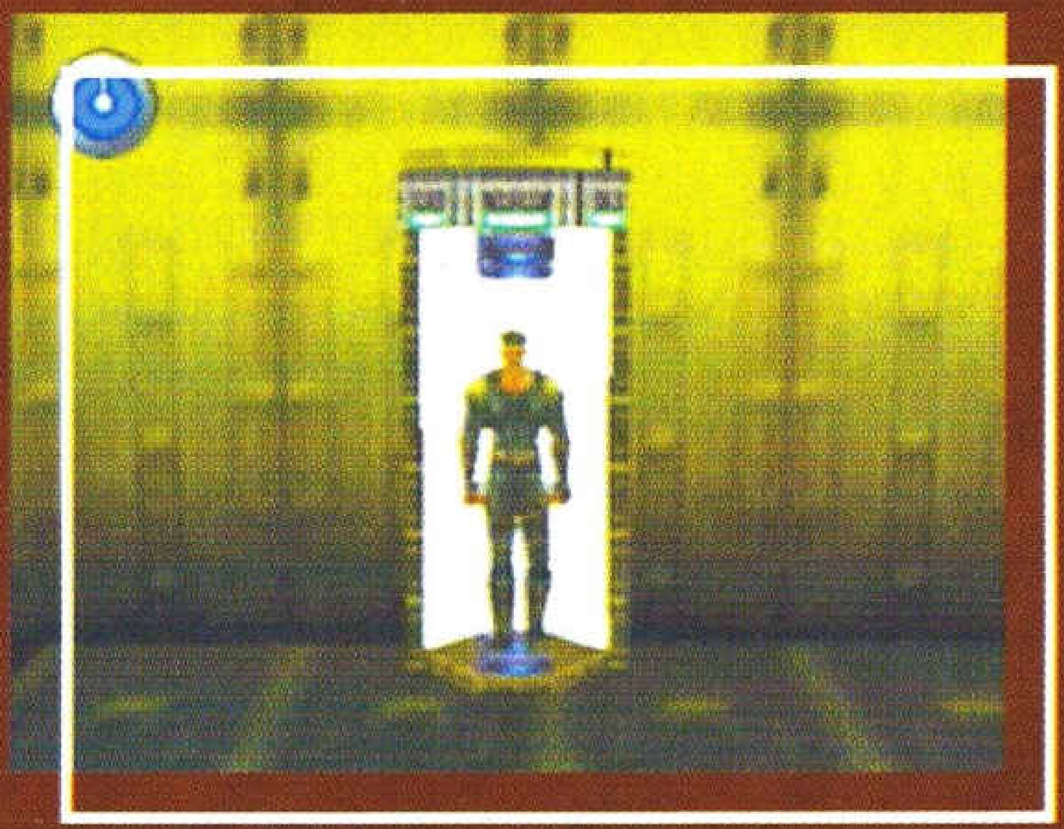
Giocatori
1

Casa Software
Konami

Hybrid Heaven

**"Mamma mi compri qualcosa quando esci?"
"Certo bambino mio, vuoi il solito ovetto di cioccolato?"
"No vorrei un RPG, un picchiaduro e qualcosa di originale"
"Ma questi sono tre giochi, sai che non è possibile"
"Mamma, forse non hai mai sentito parlare di Hybrid Heaven"**

Come gli alchimisti del medioevo con i loro intrugli, spesso gli sviluppatori di videogame tentano strani miscugli alla ricerca della pietra filosofale. Questa volta è stata la Konami a cimentarsi nell'esperimento con un progetto ambizioso e interessante; vediamo com'è andata a finire. Hybrid Heaven si presenta come un RPG a base di alieni e intrighi politici, mescolato insieme a un picchiaduro dall'impostazione alquanto particolare. Il collante di questi due elementi è sicuramente la trama imbastita con tanta maestria da Konamii; una razza aliena ha messo in piedi una base segreta proprio sotto New York ed è intenzionata a scatenare una bella guer-



Non c'è niente di meglio di una bella doccia di energia prima di un combattimento

Dov'è lo zombie? Dov'è?!?...oh, scusate, ho sbagliato gioco

Potendo scegliere

Il genere degli RPG, nonostante siano passati tre anni dal lancio della console, non è certo uno dei più floridi su N64; se a questo aggiungete la particolare commistione di più generi che caratterizza Hybrid Heaven, allora concorderete con me che alternativè non è che c'è ne siano poi molte. Anche volendo liberarsi della definizione di RPG, che al titolo Komani sta' un po' stretta, si fatica ad accostare HH ad altri giochi del catalogo Nintendo. Se proprio si è alla ricerca di un'altra miscela di generi c'è sempre il vetusto Boby Harvest, comunque, lontano dalla qualità proposta dalla Konami.

Alla fine di ogni scontro potrete vedere quali parte del corpo sono state potenziate.

Una volta che avrete appreso le prime combo e qualche presa, gli scontri si riveleranno mooolto più interessanti.

No, non è ancora Carnevale...

Il piccoletto comincia a darmi sui nervi...

Niente è come sembra...

Al contrario di quanto riportato sulla confezione (e da me nel riquadro delle caratteristiche) Hybrid Heaven ha in realtà un'opzione per il multplayer, che permette a due giocatori di darsele di santa ragione. La ragione di questa 'svista' è che è difficile considerare questa opzione come una modalità di gioco vera e propria. Nello scontro a due, infatti, si possono utilizzare solo personaggi di primo livello, con un set di mosse limitato e senza la possibilità di imparare nuove tecniche, oltretutto con il solito sistema dei turni, ottimo nel corso del gioco, ma poco immediato e godibile in una tale situazione. Usate questa modalità per fare un po' allenamento sulle tecniche di base e prendere confidenza con il sistema di danni, ma niente di più.

ra mondiale. Per ottenere questo scopo ha intenzione di rapire il Presidente del Stati Uniti e sostituirlo con un clone 'programmato' da loro; ovviamente l'operazione ha bisogno di un appoggio interno ed è per questo che molti dei personaggi vicini al presidente sono già stati sostituiti da altrettante copie, chiamate appunto Ibridi. Su questo gioco di sostituzioni si basa proprio la prima, e decisamente ampia, parte del gioco, con il personaggio principale che dopo una serie di intricate vicende scopre di non essere lui, ma di essere lui nel corpo di un altro, con dei ricordi finti e che la sua vera essenza è riversata in uno dei computer della base; chiaro, no? No, infatti la cosa è bella incasinata, ma non è certo mia intenzione svelarvi troppi particolari di una trama davvero avvincente e ben orchestrata.

La verità è là sotto

Così tra armi aliene, semplici enigmi da risolvere (mai più del solito trova la chiave, usa la chiave) e una superficie esplorabile decisamente ampia, si arriva inevitabilmente a qualche sano scambio di mazzate. Gli scontri però non avvengono in tempo reale come nei tradizionali picchiaduro (chi ha detto Tekken?), ma a turni; in pratica, prima si sceglie la mossa (attacco, difesa o contromossa) e poi si assiste al risultato delle proprie scelte. E' un sistema che si è rivelato azzeccato per il tipo di gioco, visto che si riesce a unire la richiesta di una certa strategia caratteristica degli RPG con le componente arcade dei più tradizionali giochi a incontri. Da ogni scontro si otterranno punti esperienza (suddivisi tra le varie abilità e parti del corpo) per passare di livello nonché altri oggetti o l'accesso a determinate zone della base. La realizzazione tecnica mi ha colto un po' di sorpresa; le musiche

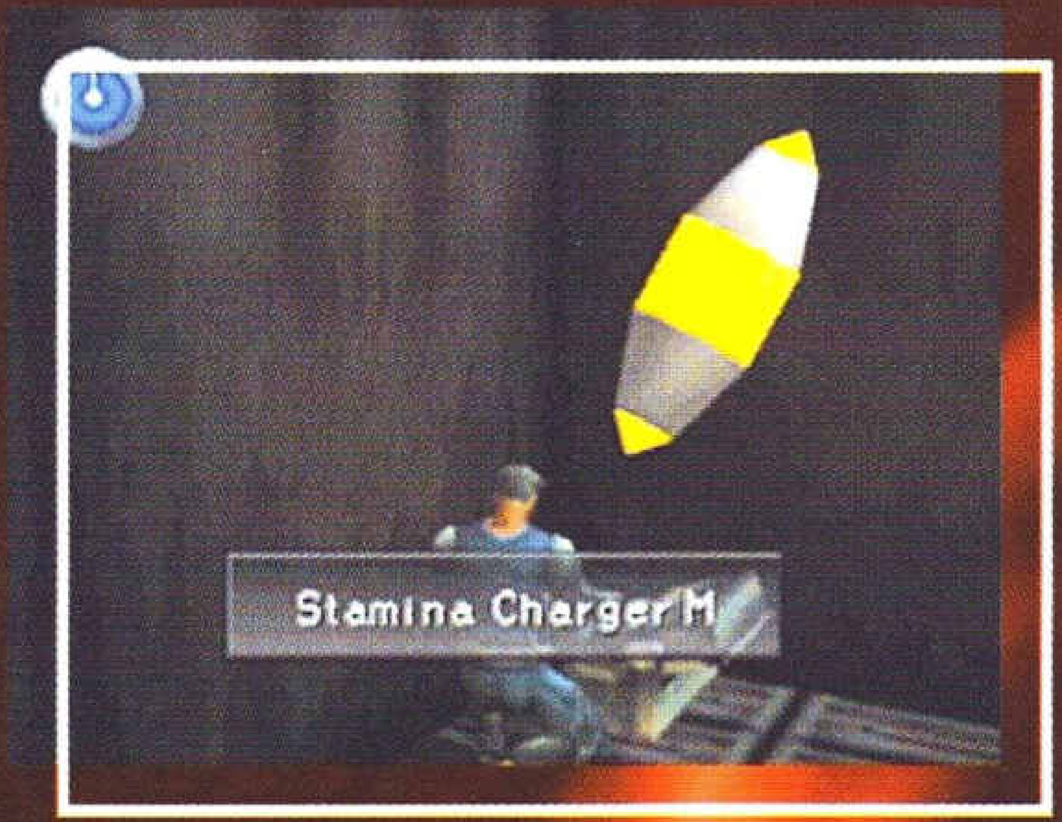
Primo impatto

Spaesati; ecco il termine giusto per definire i primi minuti di gioco. La Konami all'inizio del gioco abbandona (volutamente) il giocatore a se stesso, che passa la prima mezz'ora a compiere azioni di cui non capisce il senso; in che diavolo di base segreta siete finiti? Perché avete aperto le saracinesche che trattengono quell'esercito di mostri? Perché i nemici invece che morire si squagliano come neve al sole? Poi, con studiata lentezza, i primi indizi vengono a galla e l'enorme trama, infarcita anche da un paio di colpi di scena non indifferenti, comincia e prendere una forma più concreta. L'apprendimento del sistema di combattimento è invece più brusco e meno studiato, vista l'impostazione nello sviluppo della trama si viene scaraventati nei primi scontri senza troppi complimenti, lasciando alla buona volontà del giocatore lo studio delle varie combinazioni di tasti e mosse.

Matteo Leccardi

Mi scusi, una domanda, lei crede agli alieni? Emh, lasciamo perdere...

Se non temi questa potenza, combatti!



Gli artefatti alieni hanno un design molto particolare, provate ad immaginare questo come si usa.

sono spettacolari e la qualità complessiva è buona, ma graficamente HH non è certo il massimo. In alta risoluzione il gioco soffre di un aggiornamento non sempre constante, mentre alcune locazioni sono piuttosto spoglie e fin troppo 'anonime'; le sequenze animate che accompagnano i passaggi fondamentali del gioco hanno un superbo taglio cinematografico mentre l'animazione dei personaggi non riesce ad essere delle stessa qualità. La giocabiltà è discreta ma ci sarebbe piaciuto trovare un sistema di controllo più preciso e meno

laborioso, mentre poteva anche essere eliminata la necessità di dover sparare a vari oggetti (di solito per sbloccare una porta o far fuori qualche droide sentinella). L'arma fornita in dotazione (sempre e solo quella per tutto il gioco) è una vera fetecchia, molto lontana dai possenti 'giocattoli' alieni che si possono usare durante gli scontri. La trama è abbastanza ampia e articolata per assicurare un buon numero di ore di gioco a patto di doversi sorbire alcuni passaggi di esplorazione 'forzata' abbastanza noiosi.

Vi basteranno solo quattro settimane e con il metodo Michael Jackson anche voi potrete cambiare colore; garanzia soddisfatti o rimborsati.

PlayStation

Esperimento quasi riuscito. Hybrid Heaven è il classico gioco che o si odia o si ama, senza mezzi termini; è un titolo diverso, particolare e non certo privo di difetti, ma comunque intrigante e piacevole. L'unione di RPG e picchiaduro è riuscita abbastanza bene, ma rimane comunque alla portata di chi è alla ricerca di qualcosa di fuori dagli schemi.

Nintendo 64					
	Grafica	85	Giocabilità	86	88
	Sonoro	91	Longevità	90	

BIT WORLD

VENDITA PER CORRISPONDENZA

VIA CAVALLOTTI, 98
20052 – MONZA (MI)

TEL.039/2720499

TEL.039/2720499 TEL/FAX 039/747171

IMPORTAZIONE DA EUROPA-GIAPPONE-HONG KONG-USA

NINTENDO 64

NINTENDO USA L.279.000
NINTENDO USATI L.89.000
ARMORINES PROJECT SWARM TEL
BANJO KAZOJE L.79.000
BASS HUNTER FISHING TEL
BASS MASTER 2000 TEL
BLAST CORPS L.29.000
BETTLE ADV. RAC. L.79.000
BATTLETHANKS 2 TEL
BOMBERMAN L.49.000
BUST A MOVE 2 L.59.000
BUST A MOVE 3 DX L.59.000
BUG'S LIFE L.119.000
CARMAGEDDON L.109.000
CASTLEVANIA L.99.000
CASTLEVANIA 2 TEL
COMMAND & CONQUER TEL
DESTRUCTION DERBY 2 TEL.
DOOM L.39.000
DONKEY KONG WORLD (DICEM.)
EVANGELION TEL
FIGHTER DESTINY L.59.000
FIFA 99 L.109.000
F-ZERO L.79.000
DARK RIFT L.29.000
DD KONG TEL
DUKE NUKEM 3D L.39.000
DUKE NUKEM ZERO HOURS TEL
EXTREME G L.39.000
FIGHTING FORCE TEL
F1 WORLD G.P. 1 L.69.000
F1 WORLD G.P. 2 L.99.000
JET FOR GEMINI TEL
GAUNTLET LEGEND TEL
GOEMON GAMBARRE 2 L.139.000
GOLDENEYE 007 L.79.000
HYBRID HEAVEN TEL
KING OF PRO BASEBALL L.39.000
INT. S. STAR SOCCER 98 L.49.000
LEGO RACER TEL
J.L. PERFECT STRYKER II TEL
MACE THE DARK AGE L.39.000
MARIO GOLF L.119.000
MARIO KART L.79.000
MARIO PARTY L.99.000
MICROMACHINES TEL
MISSION IMPOSSIBLE L.79.000
MYSTICAL NINJA 1 L.49.000
F1 MONACO GP 2 L.109.000
MORTAL KOMBAT MYTH. L.49.000
MULTIRACING CHAMP. L.29.000
NAMCO MUSEUM TEL
NBA JAM 2000 EL.
NBA LIVE 2000 TEL
NBA SHOWTIME TEL
NIGHTMARE CREATURES TEL
OFF ROAD CHALLENGE L.59.000
ON & OFF RACING TEL
POCKEMON SNAP TEL
POCKET MONSTER L.129.000
PILOT WINGS L.49.000
QUAKE L.59.000
QUAKE II L.109.000
RAYMAN 2 TEL
RAINBOW SIX TEL
READY 2 RUMBLE BOXING TEL.
RESIDENT EVIL 2 TEL
ROGUE SQUADRON L.109.000
ROUD STAR TROPHY TEL
SILICON VALLEY L.69.000
S.ROBOT TAISEN TEL
SHADOWMAN L.114.000
STAR WARS RACER L.115.000
S.ROBOT FIGHTING L.119.000
S.SMASH BROTHERS L.99.000
SIM CITY 64 TEL
SNOWBOARDING 1080 TEL
SOUTH PARK RALLY TEL
STAR SOLDIER L.59.000
SUPERCROSS 2000 TEL
TAZMANIA EXPRESS TEL.
TOY STORY 2 L.109.000
TONIC TROUBLE TEL
TOP GEAR RALLY 2 TEL
TUROK L.39.000
TUROK 2 L.79.000
TUROK 3 TEL
ZELDA L.99.000
VIRTUAL POOL L.49.000
V RALLY 99 L.79.000
WCW MAYEHM TEL
WCW VS NWO REVENGE L.59.000
WIPEOUT L.49.000
WIN BACK TEL
WWF WRESTLEMANIA 2000 TEL
WONDER PROJECT J L.49.000
WORLD DRIVER CHAMP. TEL
VIRTUAL CHESS L.79,000

ACCESSORI:
ADATTATORE UNIV. 100% L.69.000
JOY PAD L.35.000
CAVO ESTENSIONE PAD L.12.000
MEMORY CARD 256K L.13.000
MEMORY CARD 1MG L.19.900
CAVO S-VHS L.29.000
RUMBLE PACK L.19.900
RUMBLE PACK+MEMORY L.29.900
PRESA ANTENNA RF L.25.000
VOLANTE+PEDALIERA E DOPPIA VIBRAZIONE L.139.000

OCCASIONI A LIT.29.000:
J.L. PERFECT STRYKER/MULTIRACING C./FIFA 64/J. MADDEN FOOTBALL/F1POLEPOSITIO//SUPER MARIO/MORTALKOMBAT TRI LOGY L.39.000

PORTACHIAVI IN METALLO L.15.000

SOUL CALIBUR
DREAMCAST
PLAYTATION
SHENMUE
GUNDAM
BIO HAZARD 3
FINAL FANTASY 8

SUPERNINTENDO

BATMAN RETURNS L.39.000
CAPITAN COMMANDO L.49.000
CASPER L.39.000
TINY TOON ADV. L.29.000
CLAYFIGHTER 2 L.49.000
EARTHWORM JIM 2 L.29.000
FIFA 96 L.29.000
POP'N'TWEEN BEE L.29.000
PREISTORIK MAN L.29.000
PRIMAL RAGE L.29.000
SAMURAI SHOWDOWN L.29.000
S.MARIO ALL STAR L.29.000
STREET FIGHTEE 2TURBOL.29.000

PLAYSTATION

PLAYST. UNIVERSALE L.279.000

GIOCHI USA/JAP
ACE COMBAT 3 TEL
ALUNDRA 2 TEL
ARK THE LAD 3 TEL
BASS LANDING USA L.119.000
BIO HAZARD 2 VERS. D.SHOCK L.119
BIO HAZARD 3 TEL
BLACK BASS W/BLUE MARTIN TEL
BRAVE FEN. MUSASHIDEN L.119.000
CAPCOM GENERATION 2 L.129.000
CAPITAN TSUBASA J L.149.000
CHANGE GET A ROBOT L.139.000
CHOCOBO COLL. TEL
CHRONO CROSS TEL
CHRONO TRIGGER TEL
CYBER ORG L.99.000
DARKSTALKER 3 L.99.000
DEEP FREEZE L.89.000
DENPRISM (SQUARE) TEL
DEVILMAN TEL
DIE HARD TRILOGY 2 TEL
DINO CRISIS USA L.129.000
DRAGON BALL F.BOUT L.89.000
DRAGON BALL Z LEG. L.89.000
DRAGON BALL Z ULT. BATTLE 22L.89
DRAGON VALOR TEL
DUNE 2000 TEL
EINHANDER L.69.000
ESPN OUTDOORS BASS FISHING
FATAL FURY WILD AMBITION L.119.
FINAL FANTASY TACTICS TEL
FINAL FANTASY ANTHOLOGY L.119
FINAL FANTASY 8 L.119.000
FISHERMAN BAIT L.99.000
FISHERMAN BAIT 2 L.119.000
FRONT MISSION 3 L.139.000
FRONT MISSION ALTERNATIVE L.59
EVANGELION L.109.000
GRANDIA USA L.119.000
GRAN TURISMO 2 TEL
GUNDAM PERFECT 1 YEAR L.79.000
GUNDAM 0079 L.79.000
GUNDAM CHAR'S C.ATTACK L.89.000
GUNDAM BATTLE MASTER II L.129.000
HOKUTO NO KEN TEL
JADE COCOON L.119.000
KOUDELKA TEL
LEGEND OF MANA L.139.000
LUNAR SILVER STAR STORYL.145.000
LUNAR 2 ETERNAL BLUE TEL
LUPIN 3 L.89.000
KARTIA RPG USA L.119.000
KING OF FIGHTERS 97 L.99.000
KING OF FIGHTERS 98 TEL
JO JO BIZARRE ADV. TEL
J.L. PERFECT STRYKER 99 TEL
MACROSS VFX 1 L.79.000
MACROSS FORTRESS TEL
MACROSS VFX 2 TEL
MARVEL S.HEROS VS STREET F. L.79
MARVEL VS CAPCOM TEL
METAL GEAR SOLID INT TEL
METAL SLUG L.109.000
MOBILE SUITE GUNDAM 1.0 L.79.000
MOBILE SUITE GUNDAM 2.0 L.79.000
OMEGA BOOST USA L.119.000
PACMAN WORLD TEL.
PARASSITE EVE USA L.109.000
PARASSITE EVE 2 JAP 9/12
PATLABOR THE GAME TEL
POCKET FIGHTER L.69.000
R-TYPE DELTA TEL
RANMA 1/2 L.139.000
RASETZU NO KEN L.129.900
REAL ROBOT BATTLE TEL
RESIDEN EVIL DIRECTORS CUT L.69
RIVAL SCHOOL 2 TEL
S.ROBOT WAR F L.119.000
S.ROBOT WAR F FINAL TEL
S.ROBOT WAR COMPLETE BOX L.109
S.ROBOT WAR 5 L.99.000
S.ROBOT TAISEN ALPHA 29/12
SAGA FRONTIER USA L.119.000
SAGA FRONTIER II TEL
SAILOR MOON L.129.000
SAMURAI SPIRIT NEW VERSION 9/12
SHADOW MADNESS L.129.000
SD GUNDAM G ZERO TEL
SD GUNDAM G CENTURY L.75.000
SLAYER ROYAL 1 L.99.000
SLAYER ROYAL 2 TEL
STAR OCEAN 2° STORY USAL.119.000
STREET FIGHTER ZERO 3 L.109.000
STREET FIGHTER EX 2 PLUS 22/12
SUIKODEN II L.109.000
TEKKEN 3 L.69.000
THOUSAND ARMS TEL
TIME CRISIS JAP L.35.000
TIME BOKAN 1 L.89.000
TIME BOKAN 2 L.109.000
TOBAL 2 L.79.000
TOKIMEKY MEMORIAL 2 TEL.
TOMORROW NEVER DIES TEL
VANDAL HEARTS II USA L.119.000
WILD ARMS 2 TEL
WINNING ELEVEN 4 TEL
XENOGEAR L.119.000

ACCESSORI:
ACTION REPLY EXPLORER L.69.000
BORSA PORTA CONSOLE L.39.900
PLAYST. MAGAZINE JAP L.30.000
JOYPAD COMP. L.9.900
MEMORY CARD 15B L.15.000
MEMORY CARD 120B L.33.000
MEMORY CARD 360B L.49.000
MULTITAP L.39.900
PAD DUAL SHOCK L.39.000
DUAL SHOCK INFRAROSSI L.39.000
PISTOLA+PEDALIERA L.39.000
POCKET STATION L.109.000
PRESA PAL ANTENNA L.19.000
PRESA ANTENNA PER GIOCHI USA E JAP L.39.000
CAVO SCART RGB L.15.000
VOLANTE +PEDALIERA CON VIBRAZIONE L.99.000
TAPPETO PER DANCING GAME L.69
VIDEO CD CARD L.129.000

CONVERTITIORE ACTION REPLY PERMETTE DI VEDERE TUTTI I GIOCHI USA/JAP ED ALTRI SU PLAYSTATION PAL L.29.900

MODIFICA USA/JAP/EURO L.50.000

MODIFICA UNIVERSALE PER GIOCHI CODIFICATI L.70.000

PLAYSTATION GIOCHI USATI

ANNA K. SMASH TENNIS L.29.000
BUSHIDO BLADE L.29.000
DEEP FREEZE L.39.000
DESTRUCTION DERBY L.19.000
DIE HARD TRILOGY L.29.000
DOOM L.19.000
DUKE NUKEM TIME TO KILL L.29.000
FIFA 98 L.29.000
F1 97 L.29.000
FINAL FANTASY 7 L.29.000
GAME MUSIC L.29.000
G DARIUS L.25.000
GTA L.25.000
JADE COCOON L.39.000
MOTORHEAD L.29.000
INT. S.STAR SOCCER L.19.000
MEDIEVIL L.39.000
NIGHTMARE CREATURES L.29.000
PITFALL 3D L.29.000
PORSCHE CHALLENGE L.25.000
RESIDENT EVIL 2 L.29.000
ROAD RUSH 3D L.39.000
SHADOW MASTER L.29.000
SOUL BLADE L.25.000
TOBAL 1 L.25.000
VIGILANTE 8 L.29.000
UEFA CHAMP. LEAGUE L.29.000

CHIAMA PER LA LISTA GIORNALIERA.

GAMEBOY

ALIEN 3 L.35.000
ASTERIX & OBELIX L.35.000
AZURE DREAMS L.79.000
BEACH VOLLEY L.35.000
CASPER L.79.000
GEX L.59.000
INDIANA JONES L.35.000
NINJA TURTLES L.35.000
FIFA 2000 L.79.000
NHL 2000 L.79.000
SUPERMAN L.35.000
SPIDERMAN 3 L.35.000
JUNGLE BOOK L.35.000
CASTELLIAN L.25.000
ARCADE CLASSIC 2 L.25.000
TOP RANK TENNIS L.25.000
TUROK 3 L.79.000
MARIO LAND 3 L.25.000
MARBLE MADNESS L.25.000
MORTAL KOMBAT 4 L.59.000
KWIRK L.25.000
PRINCE OF PERSIA L.25.000

MEGADRIVE

BATMAN RETURNS L.25.000
BLOODSHOOT L.25.000
CYBERBALL L.19.000
GLOBAL GLADIATORS L.25.000
HARD DRIVING L.25.000
ROBOCOP VS TERMINATOR L.25.000
WORLD CUP ITALIA 90 L.15.000
JORDAN VS BIRD L.25.000
NBA LIVE 96 L.25.000
PSYCO PINBALL L.25.000
RISE OF THE ROBOTS L.25.000
SHAQ FU L.25.000
SONIC 1 L.19.000
S.REAL BASKETBALL L.19.000
STREET FIGHTER II CH. ED. L.25.000
VIRTUA RACING L.29.000

SEGA NOMAD IL PORTATILE A 16 BIT COMPATIBILE CON I GIOCHI MEGADRIVE L.399.000

GAME GEAR

BAKU BAKU L.29.000
MAGIC KNIGHT RAYEARTH L.29.000
MORTAL KOMBAT L.29.000
SHINOBI L.29.000
SONIC 2 L.29.000
COLUMS L.25.000
G-LOC L.25.000
LION KING L.29.000
VIRTUA FIGHTER MINI L.29.000
GAMEGEAR+GIOCO L.119.000

CD MUSICALI DEI CARTONI GIAPPON.

DRAGON BALL Z L.27.000
SAILOR MOON L.27.000
RANMA 1/2 L.27.000
GUNDAM L.27.000
MACROSS L.27.000
CITY HUNTER L.27.000
FINAL FANTASY 7 L.27.000
FINAL FANTASY 8 CONF. 4CD L.85.000
CAVALIERI DELLO ZODIACO L.27.000
HOKUTO NO KEN L.27.000
PARASSITE EVE L.27.000
DRACULA X L.27.000
ZELDA L.27.000
SHENMUE L.27.000
KING OF FIGHTERS 98 2CD L.39.900

SATURN

SATURN USATI L.89.000

PICCHIADURO
BATTLE MONSTER L.19.000
DEAD OR ALIVE LIMITED TEL
DINAMITE DEKA 2 L.49.000
DRAGON BALL Z LEG. L.69.000
DUNGEON & DRAGON'S COLL. L.139
FIGHTERS MEGAMIX L.39.000
FIGHTING VIPERS L.29.000
FINAL FIGHT REVENGE TEL
GOLDEN AXE THE DUEL L.29.000
GUARDIAN HEROS L.59.000
KING OF FIGHTERS COLL. L.149.000
MARVEL S.HEROS L.39.000
MARVEL VS STREET FIGHTER L.139.
POCKET FIGHTER L.69.000
REAL BOUT COLL. L.109.000
SAMURAI SHOWDOWN COLL. TEL
STREET FIGHTER COLL. L.89.000
STREET FIGHTER ZERO 3 TEL
TOSHINDEN L.19.000
TOSHINDEN URA L.25.000
VAMPIRE SAVIOR L.129.000
VIRTUA FIGHTER KIDS L.29.000
VIRTUA FIGHTER 2 L.29.000
VIRTUA FIGHTER REMIX L.25.000
VIRTUAL ON L.39.000
X-MEN VS STREET FIGHTER TEL

SPARATUTTO
ALIEN TRILOGY L.39.000
BLAM MACHINEHEAD L.19.000
CAPCOM GEN.1 L.69.900
CRIMEWAVE L.29.000
DOOM L.25.000
DUKE NUKEM 3D L.39.000
GUNGRIFFON L.39.000
GUNDAM SIDE STORY II L.49.000
GUNDAM SIDE STORY 3 L.69.000
HOUSE OF DEAD L.79.000
LAYER SECTION II L.79.000
METAL SLUG TEL
PANZER DRAGON II L.49.000
QUAKE L.45.000
HEXEN L.29.000
RADIANT SILVERGUN L.129.000
SOKYUGURENTAU L.109.000
SOVIET STRYKE L.29.000
SPACE HULK L.19.000
THUNDER FORCE V L.79.000
THUNDER STRYKE II L.29.000
VIRTUA COP 2 L.39.900
VIRTUA COP 2+PISTOLA L.75.000
VIRTUA COP 1 L.35.000

PLATFORM/PUZZLE/FLIPPER
BAKU BAKU L.59.000
BLAST CHAMBER L.19.000
BOMBERMAN FIGHT L.39.000
CAPCOM GEN.2 L.69.900
CASPER L.39.000
DRACULA X L.89.000
LEMINGS L.29.000
LOST WORLD L.39.000
NIGHT'S L.39.900
NIGHT'S CHRISTMAS L.29.000
ROCKMAN X 4 L.79.000
SHINOBI EX L.39.000
SCUD L.29.000

SPORTIVI
DAYTONA L.29.000
FIFA 97 L.25.000
FIFA 98 L.39.000
GRAN CHASER RACING L.29.000
MANX TT L.39.000
NASCAR 98 L.39.000
OUTRUN L.75.000
ROAD RUSH L.39.000
SEGA RALLY L.39.900
SEGA TOURING CAR L.49.000
SNOWBOARDING TRIX 98 L.59.000
SONIC R L.49.000
STEP SLOP SLIDER L.49.000
VIRTUA RACING L.29.000
WINTER HEAT L.69.000
WIPEOUT L.25.000
WORLD WIDE SOCCER 97 L.19.000
WORLD WIDE SOCCER 98 L.39.900

AVVENTURA E STRATEGIA
ALBERT ODISSEY L.79.000
BURNING RANGERS L.79.900
DEEP FEAR L.79.900
BIO HAZARD L.79.000
DRAGON FORCE L.69.000
DRAGON FORCE II L.129.000
ENEMY ZERO L.69.000
EVANGELION II° IMPRESSIO L.69.000
EVANGELION GIRL OF STEELL.99.000
GRANDIA L.99.000
LUNAR 2 ETERNAL BLUE L.139.000
LUPIN III L.109.000
PANZER DRAGON 3 4CD L.59.000
SAKURA WARS 2 L.89.000
SHINING FORCE III L.119.000
SHINING FORCE 3/2 L.119.000
SHINING FORCE 3/3 L.119.000
SHINING THE HOLYARC L.79.000
SHINING WISDOW L.39.900
SLAYER ROYAL 2 L.139.000
S.ROBOT WAR TAISEN L.139.000
S.ROBOT WAR FINAL L.139.000
STORY OF THOR 2 L.49.000
TOMB RAIDER L.39.000

SU RICHIESTA SONO DISPONIBILI TUTTI I TITOLI GIAPPONESI

ACCESSORI:
ACTION REPLY+MEMORY+ADATTATORE L.59.000
JOYPAD SEGA L.29.000
JOYPAD ANALOGICO L.59.000
ADATTATORE USA/JAP/EUR L.38.000
ADATTATORE+RAM 4MG L.59.000
RAM 4MEGA CAPCOM L.39.000
PISTOLA CON PEDALIERA L.39.000
CAVO S-VHS L.29.000
CAVO RGB L.25.000
VIDEO CD CARD L.159.000
MODIFICA UNIVERSALE RENDE IL SATURN EURO VELOCE COME IL GIAPPONESE A TUTTO SCHERMO L.70.000

DREAMCAST

DREAMCAST +MODEMJAP L.489.000
DREAMCAST PAL L.485.000
DREAMCAST USA TEL
DREAMCAST UNIVERS. TEL

GIOCHI USA/JAP
AIR FORCE DELTA TEL
AERO DANCING SPECIAL TEL
BERSERK TEL
BILLARD NIGHTS L.99.000
BLUE STINGER L.108.000
BIO HAZARD 2+DEMO CODE VER.
BIO HAZARD C. VERONICA 3FEBBR.
BUGGY HEAT L. 99.000
BUNGAION TEL
CAESAR PALCE 2000 TEL
CARRIER TEL
CLIMAX LANDERS L.129.000
COOL BOARDERS TEL
CRAZY TAXY TEL
D2 TEL
DEATH CRIMSON 2 TEL
DENSHA DE GO! 2 TEL
DYNAMITE DEKA II L.99.000
ECCO THE DOLPHIN TEL
EVOLUTION TEL
EVOLUTION 2 TEL
F1 WORLD GRAND PRIX TEL
FIGHTING FORCE 2 TEL
FRAME GRIDE L.89.000
GET BASS+CANNA L.179.000
GIANT GRAM TEL
GIGA WINGS L.129.000
GUNDAM SIDE STORY L.69.000
GUN BUDDO CAPCOM TEL
GODZILLA 2 TEL
HYDRO THUNDER TEL
HOUSE OF DEAD II L.89.000
JO JO'S ADVENTURE TEL
LET'S PLAY GOLF TEL
KING OF FIGHTERS 99 L.99.000
MAKEN X TEL
MARIONETTE HANDLER L.99.000
MARVEL VS CAPCOM L.89.000
MARVEL VS CAPCOM 2 TEL
METROPOLIS TEL
MDK2 TEL
MONACO GP 2 L.39.000
MORTAL KOMBAT GOLD L.119.000
NADESHIKO L.139.000
NEW JAPAN PROWRESTLING L.99.0
NBA 2000 2K TEL
NBA SHOWTIME TEL
NFL BLITS 2000 L.119.000
NFL 2000 SEGA TEL
NFL QBC TEL
PANZER FRONT TEL
PLASMA SWORD TEL
PUZZLE BOBBLE 4 TEL
POWER SMASH TENNIS TEL
POWER STONE JAP L.99.000
PSYCHIC FORCE 2012 L.69.000
RAINBOW SIX TEL
RAYNBOW COTTON TEL
RAYMAN 2 TEL
READY 2 RUMBLE TEL.
RED DOG TEL
RING TEL
SEGA RALLY 2 L.99.000
SHADOWMAN TEL
SLAVE ZERO TEL
SEGA GT TEL
SONIC ADVENTURE L.69.000
SONIC INTERNATIONAL TEL
SOUL CALIBUR TEL
SOUL FIGHTER TEL
SPEED DEVIL TEL
STREET FIGHTER ZERO 3 L.75.000
STREET FIGHTER 3 W/IMPACT TEL
S.SPEED RACING L.89.000
STAR GLADIATOR 2 TEL
MAKEN X TEL
METROPOLIS TEL
MCGRATH MOTOCROSS 2000 TEL
MORTAL KOMBAT GOLD L.99.000
NANATSU NO HIKAN TEL
RENEGADE RACING TEL
TOKYO HIGHWAY BATTLE TEL
TOY COMMANDER TEL
VIRTUA FIGHTER 3 L.75.000
VIRTUA STRYKER 2000 TEL
VIRTUA COP 2 L.89.000
VIRTUAL ON 2 TEL
ZOMBIE REVENGE TEL
UEFA STRYKE TEL
UNDERCOVER TEL
WWF ATTITUDE TEL

ACCESSORI:
ADATTATORE UNIVERSALE TEL
ARCADE STICK L.129.000
JOYSTICK COMP. L.109.000
CAVO S-VHS L.35.000
CAVO RGB L.35.000
CAVO PROLUNGA PAD L.19.900
JOYPAD SEGA L.59.000
JOYPAD COMPATIBILE TEL
JOYPAD CON VIBRAZIONE L.99.000
LIGHT GUN L.79.000
PISTOLA L.89.000
PROLUNGA PAD L.19.000
PURU PURU PACK L.49.000
VGA BOX L.69.000
VISUAL MEMORY L.59.000
VISUAL MEMORY 4MG L.79.900
VOLANTE SEGA TEL
VOLANTE + PEDALIERA TEL
RIVISTA DREAMCAST JAP L.35.000
RIVISTA JAP+CD L.45.000

SI EFFETTUANO RIPARAZIONI E MODIFICHE SU TUTTE LE CONSOLE

VIDEO CD GIAPPONESI

DRAGON BALL Z (8 CD) L.26.000 CADAUNO
DRAGON B GT (20 CD) L.33.900 CADAUNO
RANMA 1/2 (2 CD) L.26.000 CADAUNO
EVANGELION (13 CD) L.26.000 CADAUNO
LA BLUE GIRL (CONFEZ. DA 6 CD) L.99.000
INVASION NIGHT SCHOOL (6 CD) L.26.000 CADAUNO
LAMU (4 CD) L.29.900 CADAUNO
GUNDAM WING (10 CD) L.28.000 CADAUNO
GUNDAM CHAR'S COUNTER ATT. (VARI CD) L.35.900 CADAUNO
MAZINGA VS GOLDRAKE 1CD L.27.0
TIME BOKAN (1 CD) L.29.900

PC ENGINE

PC ENGINE DUO JAP L.399.000
CORE GRAF X L.149.000
JOYPAD L.39.000

GIOCHI SU CD:
ADVANCED V.G. L.69.000
CONAN L.69.000
FORMULA 1 PROJECT F L.69.000
F1 CIRCUS SPECIAL L.59.000
FINAL ZONE 2 L.59.000
CONAN L.75.000
COTTON FANTASTIC N.D. L.119.000
GODZILLA L.99.000
GATE THUNDER L.79.000
CREST OF WOLF L.59.000
VARIS III L.69.000
VARIS IV L.69.000
AVENGER L.59.000
IQ PANIC L.59.000
L DIS L.69.000
LAMU L.79.000
TERRAFORMING L.69.000
RANMA 1/2 L.95.000
MONSTER LAIN L.69.000
BOMBERMAN L.79.000

GIOCHI SU CARTUCCIA DA LIT.49.000 A LIT.79.000:
KICK BALL/GAMBARE GOLF BOYS/GAIFURUMU/GAIA NO DRAGON/OPERATION WOLF/ORDINE/F1 PILOT/F1 CIRCUS 92/F1 CIRCUS/ENERGY/ALIEN CRASH/VOLFIEV/1943 KAI/ADVENTURE ISLAND/AFTER BURNER 2/ARMED F/R-TYPE 2/R-TYPE 1/GOMOLA SPEED/TIGER/CYBER CORE/PSYCHO CLOSER/THE KUN FU/SIDE ARMSCYBERGKNIGHT NECROMANTER/WAR OF THE DEAD SINDIBAD/DORAEMON/TOYS SHOP TOYS/TV SPORT ICE SKATE/TWIN BECK/CAHAMPION WRESTKER/DARIUS PLUS/NECUROS/TITAN/SPIRAL WAVE/S.VOLLEYBALL/JINMU DENSHU/NEUTOPIA 1 E 2/VIOLENT SOLDIER/HANII INZA SKY/BLODIA/ALICE/FORM. SOCCER/DIGITAL CHAMP/FIGHTING RUN/FINAL LAP TWIN/FINAL BLASTER/BATMAN/BOMBERMAN/PARANOIA

SE TI INTERESSANO ALTRI TITOLI TELEFONA E POSSIAMO TROVARLI

NEO GEO CD

NEO GEO CD L.399.000
ART OF FIGHTING 1 L.79.000
FATAL FURY 1 L.79.000
FATAL FURY II L.79.000
AERO FIGHTER 2 L.29.000
ART OF FIGHTING 2 L.39.000
ART OF FIGHTING 3 L.79.000
BLUE'S JOURNEY L.29.000
FOOTBAL FRENZY L.29.000
FUTSAL SOCCER L.69.000
KING OF FIGHTER 95 L.39.000
KING OF FIGHTERS 96 L.89.900
KING OF FIGHTERS 98 L.109.000
KING OF FIGHTERS 99 TEL
METAL SLUG 2 L.149.000
MUTATION NATION L.79.000
NEO TURF MASTER TEL
OVER TOP L.119.000
RALLY CHASE L.39.000
REAL BOUT 2 L.139.000
SAMURAI SHOWDOWN 4 L.129.000
SOCCER BRAWL L.79.000
RIVISTA NEO GEO FREAK L.39.900
JOYSTICK ARCADE L.115.000
CHIAMA PER ALTRI TITOLI

NEOGEO CARTUCCE

NEOGEO A CARTUCCE L.975.0
3 COUT BOUT L.109.000
FATAL FURY 2 L.79.000
DOUBLE DRAGON L.219.000
LAST RESORT L.205.000
KING OF FIGHTERS 95 L.239.000
KING OF FIGHTERS 96 L.299.000
KING OF FIGHTERS 97 L.329.000
MUTATION NATION L.179.000
RIDING HERO L.159.000
SAMURAI SPIRITS L.150.000
STAKES WINNER 2 L.179.000
THRASH RALLY L.139.000
TOKUTENOU 2 SOCCER L.129.000
WORLD HEROS L.109.000
WORLD HEROS 2 JET L.109.000

PORTACHIAVI

DRAGON BALL Z 10 PEZZI L.29.000
RANMA 1/2 + LAMU 8PEZZI L.27.000
TEKKEN 3 10 PEZZI L.29.000
FINAL FANTASY 7 7 PEZZI L.27.000
MAZINGA E ROBOTS WAR 10 PEZZI

NEO GEO POCKET

NEO GEO POCKET COL.L.179.000
BASEBALL STAR L.79.900
BASS FISHING TEL
COOL BOARDERS TEL
FATAL FURY FIRST CONT. L.89.000
KING OF FIGHTERS R-2 L.99.000
METAL SLUG FIRSTMISSION L.89.000
NEO CUP SOCCER 98 L.79.900
NEO TURF MASTER L.89.000
PACMAN L.79.900
PUZZLE BOBBLE MINI L.79.900
SAMURAI SHOWDOWN 2 L.89.000
SONIC TEL
SNK VS CAPCOM TEL

WONDERSWAM

WONDERSWAM L.139.000

MODELLINI E ACTION FIGURE:

GUNDAM/ MAZINGAGOLDRAKE/ EVANGELION/KEN SHIRO/ RAO/ TIGER MASKSPAWN DEVILMAN/ TEKKEN 3/ GETTER ROBOT.

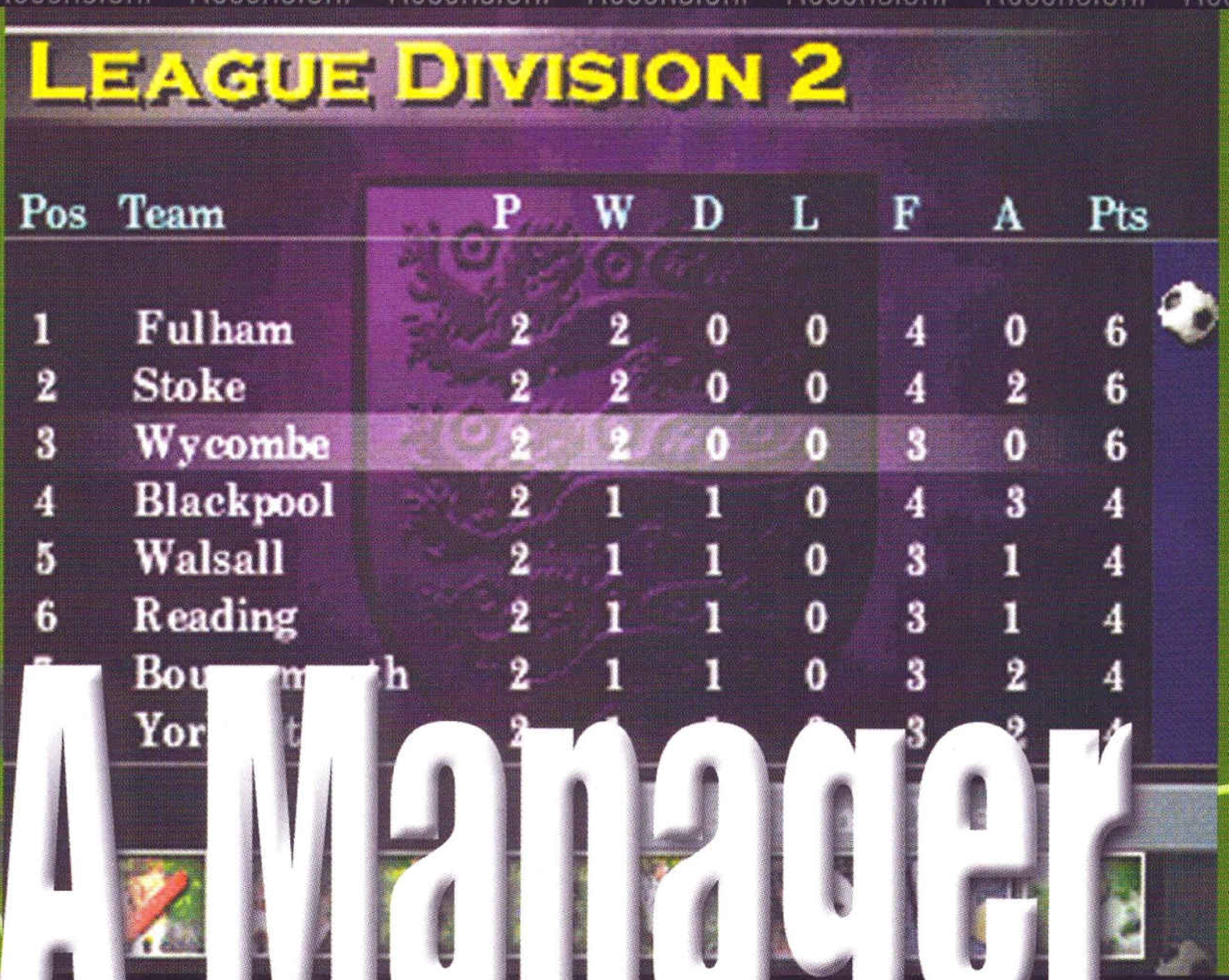
Voto 75

Titolo
The FA Manager

Descrizione
manageriale di calcio

Giocatori
1-2

Casa Software
Krisalis/Eidos



The FA Manager

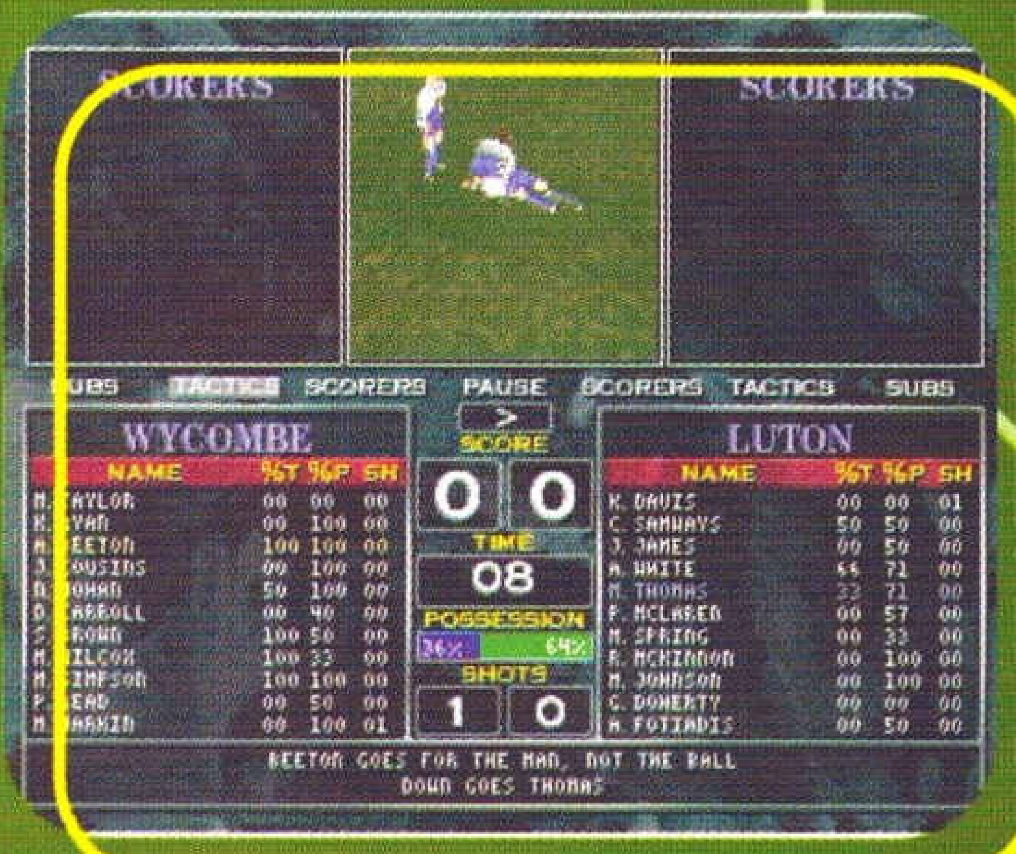
Stufi della overdose di calcio quotidiana? Allora saltate questo articolo...

In genere si dice sempre che in Italia esistono cinquanta milioni di commissari tecnici; di sicuro non è questo l'obiettivo vendite della Eidos con il suo The FA Manager, ma sono fermamente convinto che una buona parte di queste persone che si ritrovano in un bar a parlare di chi gioca meglio e in che ruolo, sulle qualità atletiche di questo o quel giocatore, potrebbe essere interessato all'ennesima rinascita della Krisalis, software house molto in voga alla fine degli anni '80 e all'inizio dell'ultimo decennio (guarda caso, quasi sempre con titoli in qualche modo legati al calcio: tra questi ricordo le licenze di Manchester United e l'arcade Soccer Kid...).

In questa schermata è riassunto praticamente tutto l'andamento del campionato e della vostra carriera come allenatore.

Panchine bollenti

Una simulazione di calcio può essere intesa in due modi: arcade o manageriale. Se per quanto riguarda la prima categoria i possessori di Playstation possono sentirsi in qualche modo inattaccabili (Winning Eleven IV, pur non essendo un semplice arcade ma una vera e propria simulazione totale),



Potendo scegliere

Per quanto io mi sia divertito, Premier Manager 99 rimane il punto di riferimento per i giochi di questo genere. Se possedete anche un computer allora, la scelta va obbligatoriamente in direzione di Championship Manager 3, IL manageriale di calcio.

PlayStation				
Grafica	59	Giocabilità	85	75
Sonoro	65	Longevità	82	

Primo impatto

La cosa più difficile è quella di prendere confidenza con il sistema di controllo, dopodiché ci metterete poco più di una mezz'oretta per impratichirvi con tutti i tasti.

Ma siamo matti

Come già accaduto con un manageriale del quale non ricordo il titolo, anche FA Manager richiede una intera Memory Card per il salvataggio della propria partita. Al contrario di quanto successo per l'altro titolo (ora ricordo, era Constructor e non era un manageriale di calcio!), non so se varrà regalata anche una Memory Card, quindi...

manca un titolo che colmi la lacuna nel campo dei manageriali. Essenzialmente credo che sia la natura stessa del sistema che pregiudichi un manageriale come si deve (potenza di calcolo in real time, RAM per gestire le informazioni statistiche e un supporto per salvare, al contrario dei PC odierni...), ma devo essere sincero: giocando un po' a The FA Manager mi sono divertito, forse più che con Premier Manager 99 (ma questa è una para mia...).

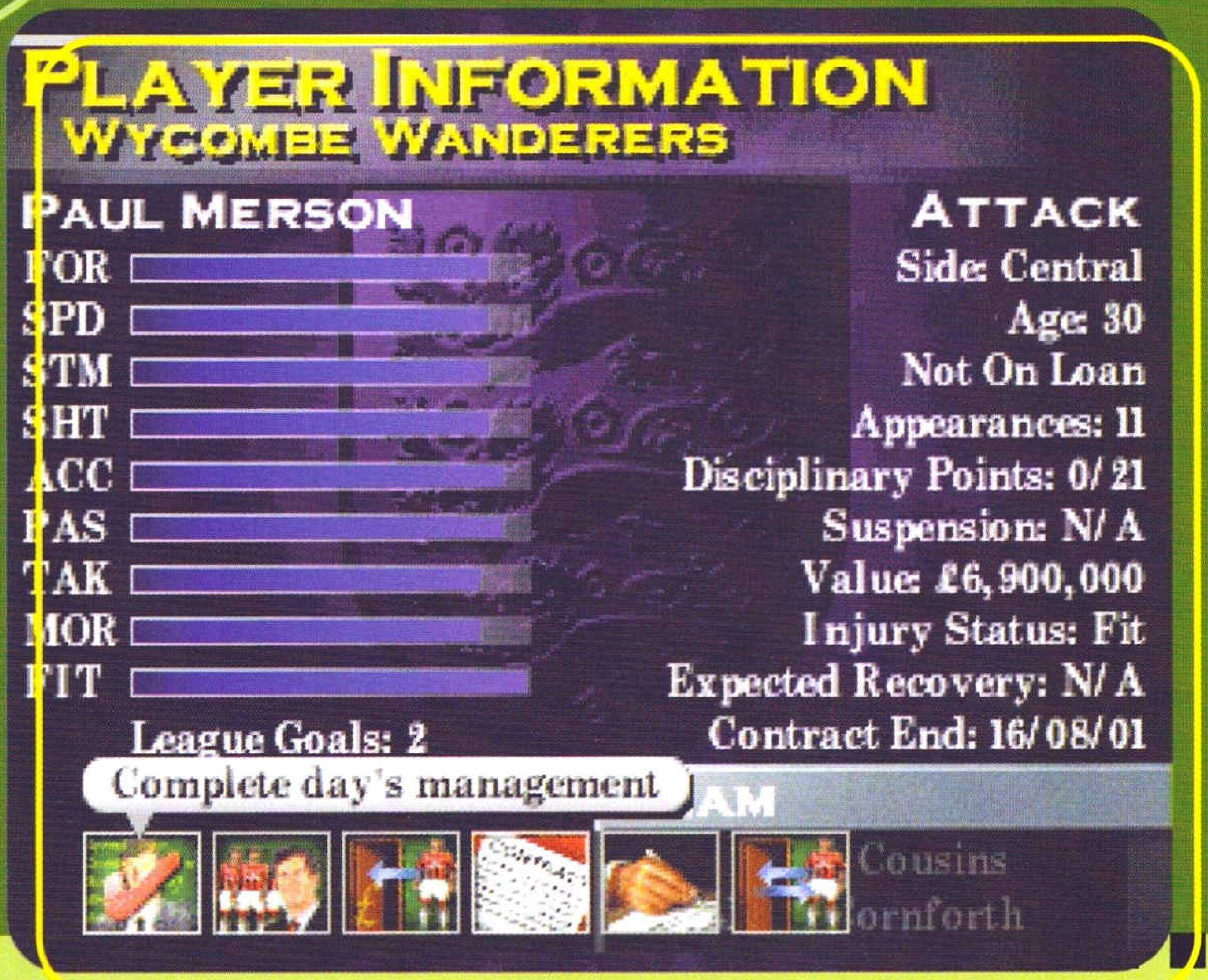
Il Calcio fa bene alle ossa...

The FA Manager è strutturato precisamente come un manageriale vecchio stampo: voi vi mettete alla guida di una società della FA inglese (quindi dalla Premier League alla Conference, praticamente dalla nostra Serie A alla C2) e decidete praticamente tutto: chi comprare, chi vendere, che lavori e modifiche apportare allo stadio e via dicendo, ma non giocherete le partite vere e proprie. Il vostro lavoro consiste nel scegliere gli undici da mandare in campo, dopodiché sedervi virtualmente in panchina e osservare che cosa succede in campo: se la vostra squadra non gioca come dovrebbe, potete sempre intervenire in corsa con dei cambi tattici oppure con un nuovo schema di gioco. Divertente, eh?
A me è piaciuto, come tutti i manageriali...

Tirando le somme...

The FA Manager è un manageriale di calcio che rientra perfettamente nella media, ma forse è un po' sbilanciato: abituato a prendere sempre una squadra di seconda divisione (il Wycombe Wanderers), mi sono buttato un po' sul mercato e sono riuscito addirittura ad acquistare il nazionale inglese Paul Merson. Questo per dire che in tutti gli altri manageriali che ho giocato fino a oggi, non si sarebbe mai verificata un'eventualità del genere perché il giocatore di cui sopra, anche se fossero state conciliate tutte le sue richieste, si sarebbe rifiutato di scendere a giocare nella Division 2 dall'Arsenal...
Qualche imprecisione nel database, ma tutto sommato accettabile.

E' possibile scegliere due tipi di visualizzazione della partita: con le highlights, oppure guardarsela praticamente in diretta. Ma viste le dimensioni dello schermo delle azioni e la qualità grafica delle realizzazioni, è sempre meglio optare per la prima ipotesi..



Odio le statistiche a barre, preferisco molto di più quelle numeriche. E' comunque evidente intenzione dei programmatori riuscire a rendere il gioco il più facile e intuitivo possibile.

PlayStation

Non è Championship Manager, ma forse è il manageriale meglio riuscito su Playstation, non tanto per la realizzazione tecnica, bensì per tutto quanto riguarda l'aspetto generale: menu intuitivi, facilità di apprendimento ed esecuzione, immediatezza dei menu. Chi ha apprezzato Premeier Manager 99 non troverà nessun motivo per acquistare The FA Manager, mentre potrebbe essere il portale per l'inferno per i principianti.

Andrea Della Calce

YOU TOO videogames

in centro a Torino: Via Po 26 - 10123

PER ORDINARE **011.88.99.20**

VENDITA PER CORRISPONDENZA in tutta Italia : Spedizioni in 24/48 ORE

PUOI ORDINARE ANCHE via FAX allo 011.812.71.12. oppure via E-MAIL: youtoo@inedita.net

SEGRETERIA CON TITOLI IN USCITA E ULTIMI ARRIVI 24 ORE SU 24

SERVIZIO RIVENDITORI

RISERVATO AI SIGNORI RIVENDITORI:
SE DESIDERATE INIZIARE UN RAPPORTO DI COLLABORAZIONE CON NOI
VI PREGHIAMO DI INVIARE LA VOSTRA RICHIESTA TRAMITE FAX ALLO 011.812.71.12

USCITE PLAYSTATION JAP **3 febbraio**: COOL BOARDER 4-FISHING FREAKS- LET'S GO BY AIRLINER - MOBIL SUIT GUNDAM GIHREN'S GREED-Blood of....**17 febbraio**: GAIA MASTER-OYAJI NO JIKAN:FISHING - **24 febbraio**: POPOLOCROIS 2 - STRIDER 1 & 2b - SUPER ROBOT WARS ALPHA - THRASHER SK8 - VIGILANTE 8 SECOND BATTLE **2 marzo**: DUNBINE - PERFECT FISHING(BASS) - PERFECT FISHING(SEA) - RAY CRISIS **14 marzo**: ASHURA -KING OF FIGHTERS 99 - SPYRO & SPARKS - WORLD NEVER ISLAND **21 marzo**: METAL SLUG X - PUZZ LOOP- RAY BLADE **28 marzo**: EVE ZERO RALLY DE EUROPE

Gadget-Action Figure

Action Figure Final Fantasy 8

1-2-3 Guardian Force serie 1
4-5-6-7- Guardian Force serie 2
8 Resina Rinoa
9 Odino con Cavallo
10-11-12-13 Personaggi FFVIII

LINE-UP USCITE IN GIAPPONE

FLOWER SUN AND RAIN*PANIC SURFING*BILLIARDS MASTER 2*SIDEWINDER MAX*PRO MAHJONG KIWAME NEXT*MOBILE SUIT GUNDAM*ONI MUSHA*STREET FIGHTER EX3*LAKEMASTERS EX*BATTLE ON THE GHAT*XFIRE*BBD2000*BUST A MOVE3*EXOTICA*FIGHTING QTS*SONNETTE*STAR OCEAN 3*ARMORED CORE 2*ETERNAL RING*BAKURYU2*JADE COCOON 2 STORY OF THE TAMAMAYU 2*FLY HIGH*BLOODY ROAR 3*BOMBERMAN 2001*AI IGO 2001*AI SHOGI 2001*SKY SURFER*WILD WILD RACING*1 ON 1 *DRUM MANIA GRADIUS *JIKKYOU PAWAFURU PUROYAKYU 7*JIKKYOU WORLD SOCCER 2000* MAHJONG YAROUZE!* FX* PILOT* TUNING CAR RACE GAME*MAGICAL SPORTS CATCH BASS CLUB*MAGICAL SPORTS KOSHIEN2000*MAGICAL SPORTS PROGOLFER*TODAI SHOGI SHIKENBISHA DOJYO*500GP*NEW RIDGE RACER* TEKKEN TAG TOURNAMENT* WORLD NEVERLAND 3*PERFECT GOLF 3*DARK CLOUD*DEN-SEN* FANTAVISION*GT2000*I.Q REMIX*POPOLOCROIS III*SPLASH DIVE*L'ARC-EN-CIEL (TBC)TENCHU 2*WRC*THE BOUNCER*PANZERCENTURY G BREAKER *3D GOLF*GO BY TRAIN!*CHORO Q HG*NINJA GAIDEN(KUNAI)*UNISON*ROADSTERS TROPHY 2000*ROBOCOP*BAKI THE GRAPPLER* NEW COOL BOARDERS* LET'S BECOME A PILOT ! *F-1*3D REAL DRIVE* SOUL SURFING* FIGHTING ILLUSION K-1 GRANDPRIX* MORITA SHOUGI

TELEFONACI PER PRENOTARE LA TUA PLAYSTATION 2

SUPER BATTLE COLLECTION

TUTTI I LOGO MARCHI ED IMMAGINI APPARTENGONO AI LEGITTIMI AVENTI DIRITTO

YOU TOO videogames

in centro a Torino: Via Po 26 - 10123

PER ORDINARE → **011.88.99.20**

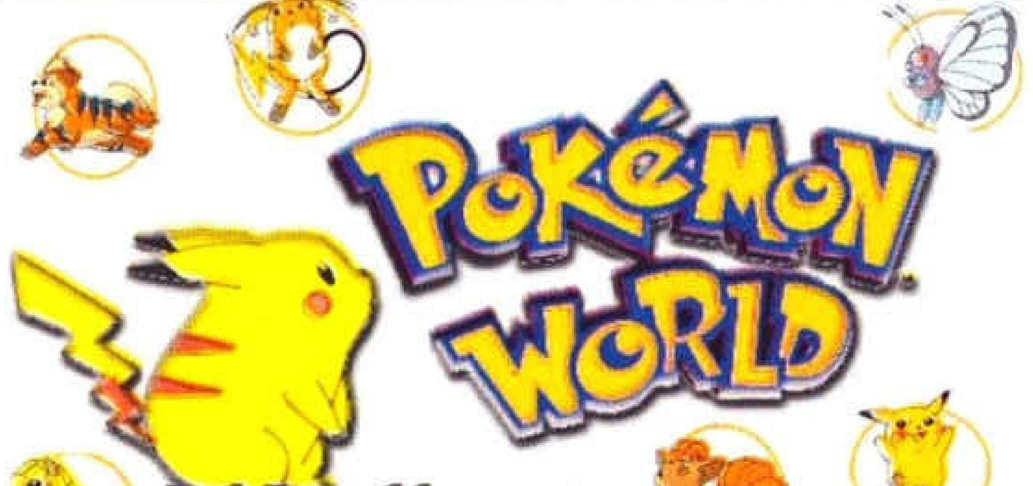
VENDITA PER CORRISPONDENZA in tutta Italia : Spedizioni in 24/48 ORE

PUOI ORDINARE ANCHE via FAX allo 011.812.71.12. oppure via E-MAIL: youtoo@inedita.net

SEGRETERIA CON TITOLI IN USCITA E ULTIMI ARRIVI 24 ORE SU 24

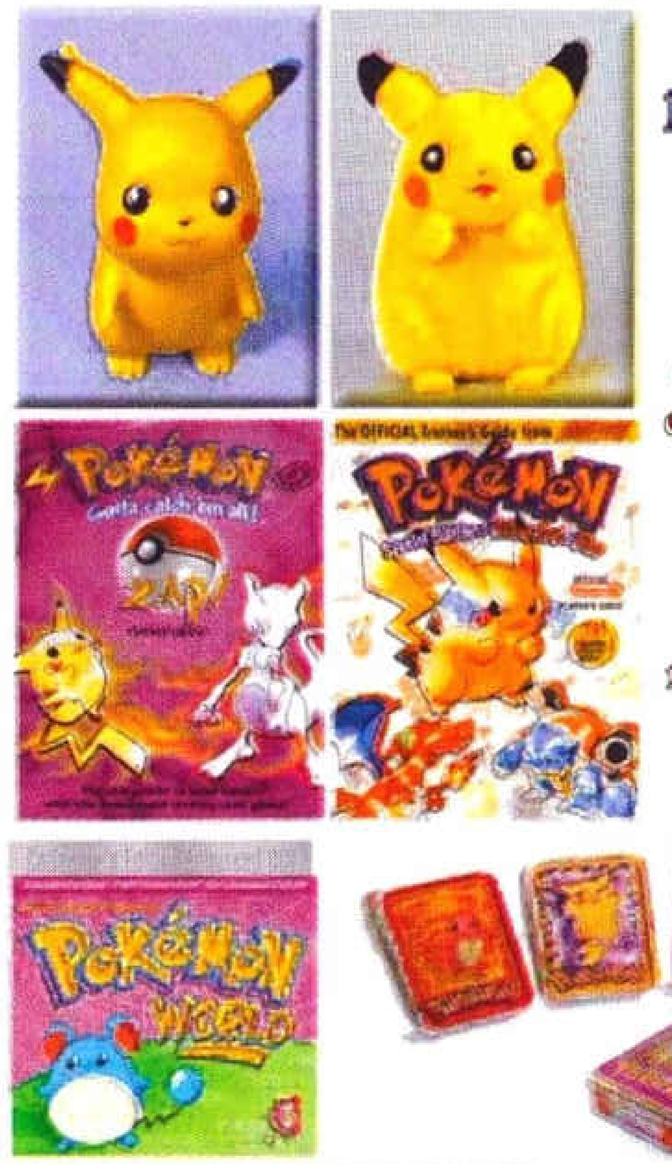
SERVIZIO RIVENDITORI

RISERVATO AI SIGNORI RIVENDITORI:
SE DESIDERATE INIZIARE UN RAPPORTO DI COLLABORAZIONE CON NOI
VI PREGHIAMO DI INVIARE LA VOSTRA RICHIESTA TRAMITE FAX ALLO 011.812.71.12

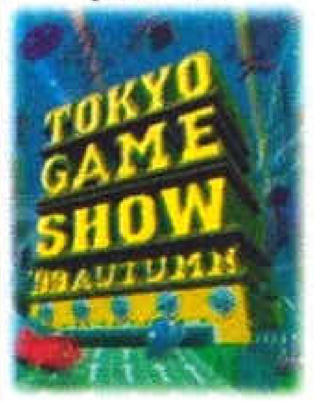


Pokémon blu e rosso sono in italiano!!

nel Pokémon World ci sono anche : Peluche , Action Figure, Guide Strategiche , cd musicali, card da collezione, magliette, adesivi, T-shirt, cappellini , portachiavi,riviste, fumetti in inglese, mini figure, ciondoli, mini note pad e model kit



SPECIALE!!!



YOU TOO videogames presenta

Dal **Tokyo Game Show** la videocassetta con 3 ore mezza di filmati e video in presa diretta

JAMMA

PlayStation.2

85 Games :1 Nintendo 64-14 PlayStation 1 Neo Geo Pocket Color-40 Dreamcast-15 PlayStation 2-14 Arcade/Naomi

Nintendo 64: ViewPoint 2064

PlayStation: Bio Hazard Gun Survivor - Parasite Eve 2 - Dewprism-Chrono Trigger - Valkyrie Profile - Dragon Quest 7-Vagrant Story - Chrono Cross - Chocobo Stallion-Magical Drop F -Koudelka - Legend of Dragoon-Robbit Mon Dieu - Alundra 2-

Neo Geo Pocket Color SNK vs Capcom-

Dreamcast Black Matrix AD - Maken X - Langrisser Millenium -Roommania #203 - Evolution 2 - Sunrise Hero - Eternal Arcadia - Pop 'n Music 2 - Super Producers-Let's Make Pro Baseball Team - Densha De Go 2 -Ecco the Dolphin - F1 World Grand Prix - Metropolis Street Racer - The Typing of the Dead -Super Runabout - Jet Set Radio - Carrier - Dobu Senki-World Advanced (Iron Storm 3) - Rent A Hero #1 - Zombie Revenge - Super Hero Retsuden - Berserk-Let's Make Pro Soccer Club - Let's Play Golf - Animastar -JoJo's Bizarre Adventure - Net Golf - NBA2K-Virtua Striker 2 ver. 2000 - D2 - UnderCover AD2025 Kei-Bio Hazard Code: Veronica - Virtual On Oratorio Tangra-Space Channel 5 - Godzilla Generations Maximum Impact-Crazy Taxi - Chu Chu Rocket - Shenmue -

PlayStation 2 Tekken Tag Tournament - Gran Turismo 2000 - Eternal Ring-Popolocrois 3 - Den-Sen - Unison - A6 A-Train - Wild Wild Racing - X-Fire - Kessen - Dark Cloud - The Bouncer - 500 GP - Jikkyou World Soccer 2000 - Shin Ridge Racer

JAMMA Episode 1 Pod Racer - Outriggers - Emergency Call Ambulance-Jambo! Safari - Toy Fighter - Dynamite Baseball '99-Typing of the Dead - Puyo Puyo DA! - F355 Challenge -Samba de Amigo - World Kicks - Dead or Alive 2 - Odotte Pikachu- Crisis Zone

ORDINALA SUBITO!!

oltre ai titoli di Pokémon per Gameboy puoi trovare....

In Esclusiva *Titoli Hentay per Pc*

vietati ai minori di 18 anni

Uscite Dreamcast

USA: 1°febbraio Wild Metal -Crazy Taxi -Rainbow Six **9 febbraio** NHL2K **16 febbraio** MDK2 - Deep Fighter - Toy Story 2 - Space Invaders **20 febbraio** ECW: Hardcore Revolution -Dead or Alive 2 **in febbraio** Dark Angel- I-Spy Operation Espionage - Striker Pro 2000 Climax Landers **in marzo:** Resident Evil: Code Veronica - Renegade Racers - VIVA Soccer -Draconus: Cult of the Wyrm -Nightmare Creatures 2 - Rayman 2: The Great Escape-Monster Breeder

JAPAN: fine gennaio 7 Mansions-Bird Cage Kapitel 3 -Undercover AD2025 Kei -Crazy Taxi -Roommania #203 **3 febbraio** Super Magnetic Niu Niu -Resident Evil: Code Veronica- **10 febbraio** Pop 'N Muisc 3 Append Disk- **17 febbraio** Sega GT -Treasure Strike -Dance Dance Revolution 2nd Mix - **21 febbraio** Dead or Alive 2 -Carrier - **24 febbraio** Aero Dancing F -Sakura Wars Drama Volume: Oogami Ichiro -Golem no Maigo **in marzo** Virtua Cop 2 - Shanghai Dynasty -Puzzle Bobble 4 -Surprise Man 2000: Viva! Festiva!-Vigilante 8: Second Offense - Rayman 2: The Great Escape -Twinkle Star Spirits -Sentimental Graffiti 2 - Lake Master Pro for Dreamcast Plus! -Spirit Machine Live Red -World Neverland 2 Plus - Puruto Republic Story -Advanced Daisenkyaku (Iron Storm III) The King of Fighters '99: Evolution

KIT DI MODIFICA DREAMCAST MULTICODE

ACCESSORI DREAMCAST

DC-PSX Controller adapter -Virtual -On Special Controller -Puru puru pack 16M memory card compatibile -Link cable system per VMS - Original Joypad-tastiera-Ascii pad per Fighting games

........e ancora per la sezione portatili

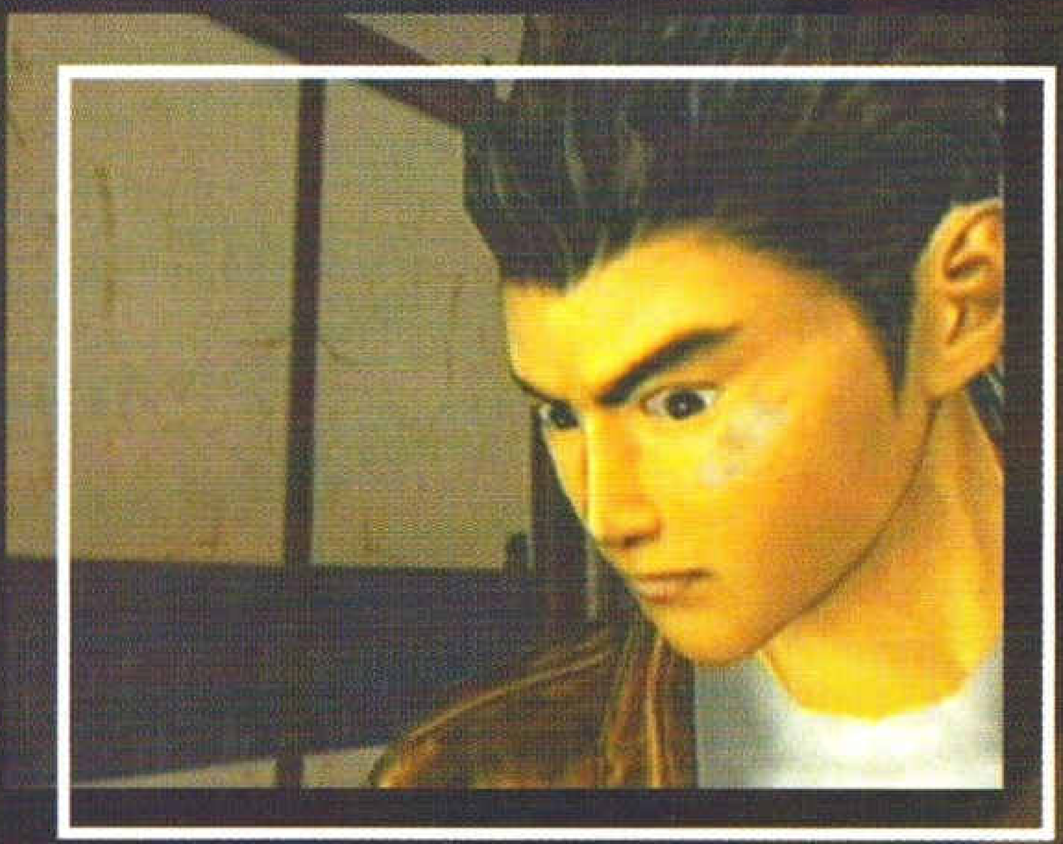
TUTTI I LOGO MARCHI ED IMMAGINI APPARTENGONO AI LEGITTIMI AVENTI DIRITTO

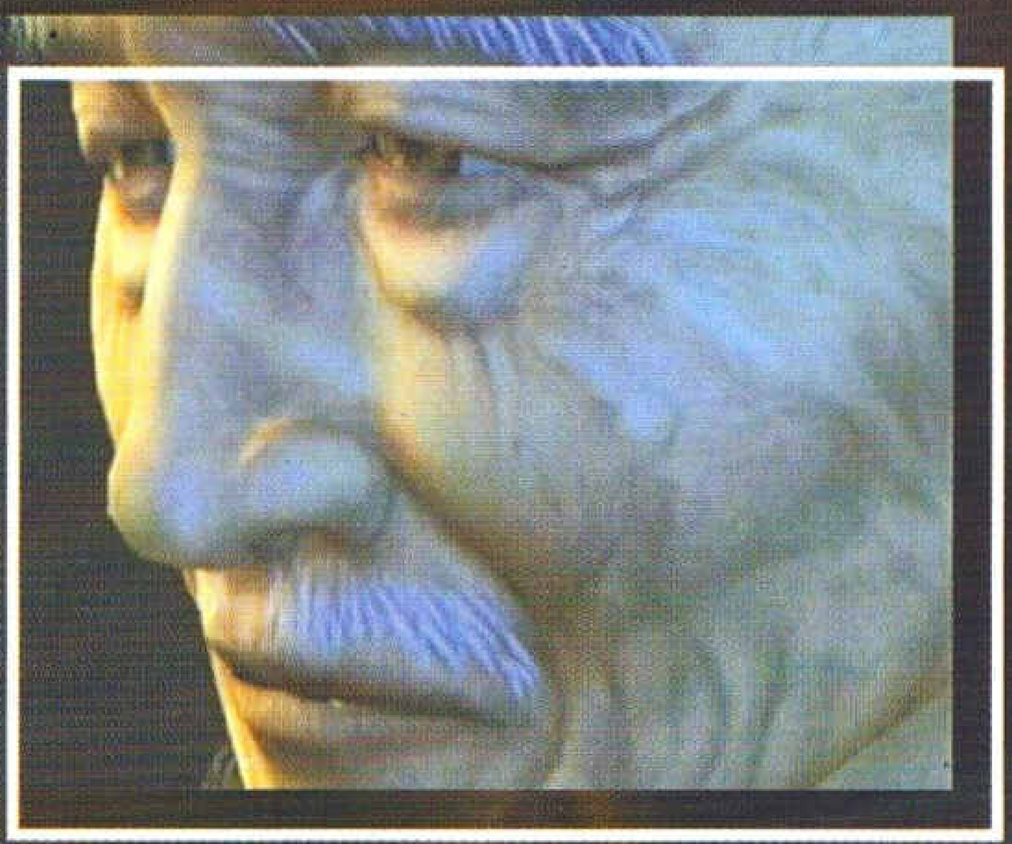
Shen Mu

Titolo	Shen Mu
Macchina	Dreamcast
Casa Software	Sega

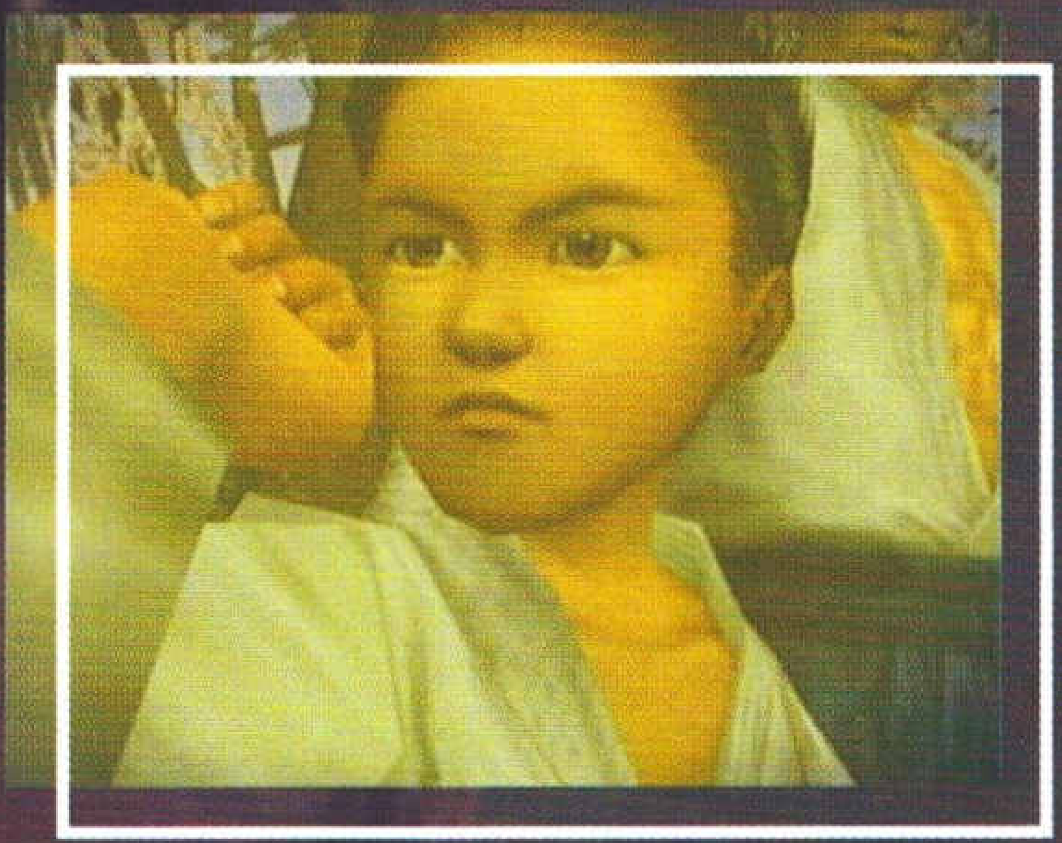
E' mattina, mancano pochi giorni alla fine del millennio, ho la febbre a 39. Completamente avvolto da ogni tipo di armamentario anti freddo, mi dirigo dal mio negoziante di fiducia a comprare una copia di Shen Mu. Com'è? Bellissimo.

Cinque anni fa, nel grigio della sua stanza in Giappone, il piccolo Yu aveva un sogno: realizzare un programma unico che avrebbe permesso alla gente di provare la vita, di vivere emozioni, di sognare. I tempi non erano maturi e soprattutto non c'era in circolazione hardware sufficientemente potente a far girare un gioco del genere. L'ostinato Yu cominciò comunque a prendere appunti, a chiedere aiuto e soldi, sempre pronto a rimettersi in discussione. Cinque anni dopo, esattamente il 29 dicembre del 1999, nei negozi apparse Shen Mu ed il piccolo Yu festeggiò in una discoteca di Shibuya, insieme ai suoi amici e collaboratori - chiamati AM2 - la nascita del suo capolavoro. Chi partecipò alla festa parlò di fanciul-





le nude e champagne, assicurando che la festa sarebbe entrata nell'albo delle super feste più belle del mondo. Fine. Suzuki Yu ha realizzato i capolavori della storia dei videogiochi: Out-Run, After Burner e la serie Virtua, solo per citarne alcuni; con Shen Mu definisce un nuovo genere, chiamato da lui stesso FREE, che rappresenta la possibilità di provare un'esperienza totale (Full), interattiva (Reactive), visivamente spettacolare (Eyes), ovviamente giocando (Entertainment). Nonostante quello che io abbia scritto sembri uno spot della Sega, vi assicuro che Shen Mu riesce in qualche modo a creare qualcosa di magico che intrappola chiunque in un vero e proprio film interattivo di cui



noi i siamo i protagonisti. Un qualcosa che in molti hanno provato a realizzare, mai con risultati apprezzabili. Premettiamo una cosa prima di cominciare: il gioco è scritto e parlato in giapponese e se la redazione di Console Mania ha deciso di non recensirlo è proprio per questo motivo (nonostante il sottoscritto l'abbia rivoltato come un calzino). Una conoscenza più che minima del giapponese è necessaria per giocare e per godere appieno del gioco, quindi il mio consiglio è di aspettare la versione americana se non conoscete il nihongo. Avrete sicuramente sentito della possibilità di giocare il titolo in una versione sottotitolata per bambini: invece di esserci i kanji, il testo sarà interamente scritto in kana; niente di peggio per uno straniero, che non avrà la possibilità di districarsi nel triste sistema fonetico giapponese in cui sono presenti omonimie a non finire, risolvibili solamente con la lettura dei vari caratteri. Quindi, lo ripeto, evitate di comprarlo.

Yokosuka, 29 novembre 1986.

Nevica e Ryo si affretta a tornare a casa, sentendo nell'aria che qualcosa non va; l'insegna del dojo fuori l'ingresso è stata spezzata di netto in due e buttata vicino una limousine nera. Ine-san, la governante di casa Hazuki, giace per terra, incapace di dare qualsiasi spiegazione. Dopo essersi infilato all'interno del dojo, Ryo viene bloccato da due tipacci riuscendo solamente a vedere il padre malmenato da un brutto uomo che chiede ripetutamente di uno specchio (cinese). Ottenuto ciò che voleva, il tipo va via lasciando il padre di Ryo senza vita. Chi erano quelle persone? Può uno specchio cinese valere la vita di una persona?
Il gioco avrà inizio quattro giorni più tardi: ci troveremo nella nostra camera alle 8 e 45 del mattino, vestiti con i nostri jeans-pigiama e un "meraviglioso" giubbotto di pelle marrone con tanto di tigre stampata, pronti ad informarci sul nostro destino (la riproduzio-

ne originale del giubbotto è in vendita in Giappone per la modica cifra di 78000 yen che con il cambio attuale sono circa 1.400.000 Lire; complimenti).
I modi di interagire con il gioco sono

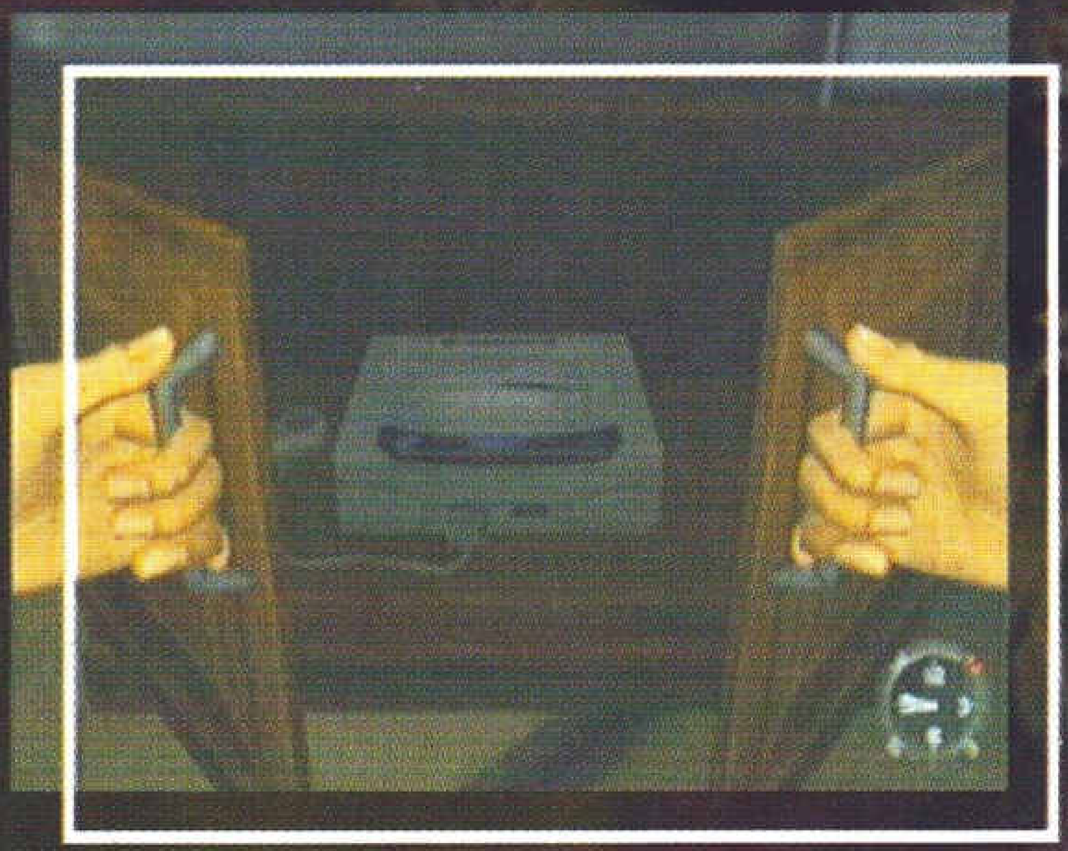
diversi:
1) Free Quest: avremo la possibilità di scorrazzare vedendo e maneggiando tutto quello che troviamo. Potremo vagabondare per casa nostra, nella zona commerciale di Yokosuka e nel porto, chiacchierando con la gente a caccia di informazioni e di quant'altro.
2) QTE: sullo schermo appariranno delle indicazioni su quali tasti premere e noi dovremo premerli al momento giusto. Verrà utilizzato in determinate sequenze, sempre molto fluide e ben assemblate con il resto del gioco
3) Free Battle: vere e proprie mazzate, con una trentina di mosse a disposizione. Combattimenti alla Double Dragon , con la simpatica possibilità di picchiare più di un avversario alla volta (per esempio ne prendiamo uno per il braccio immobilizzandolo, mentre scalciamo gli altri). Fino a sette contemporaneamente, contro uno. Purtroppo le scene di combattimento sono decisamente fini a se stesse, speriamo in una migliore integrazione nel secondo capitolo.

Chi ha tempo non aspetti tempo

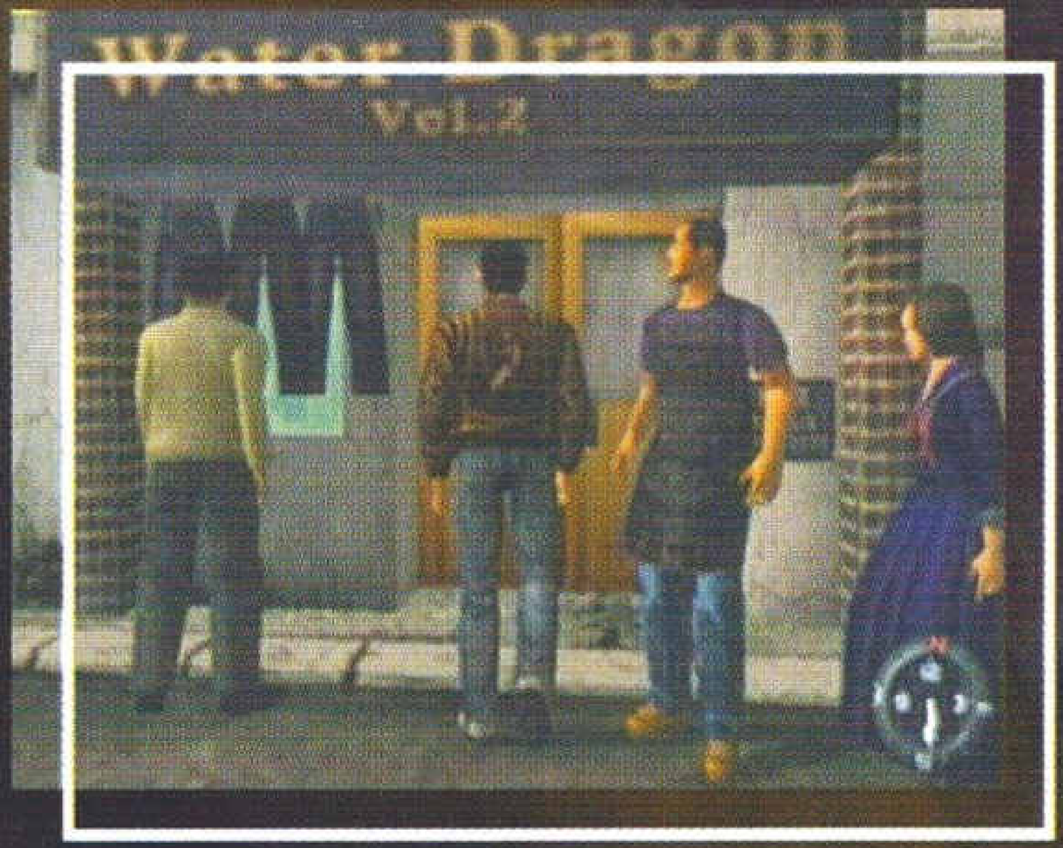
Il gioco è scandito dalla presenza del tempo, una giornata nel mondo di Shen Mu dura circa un'ora della vita reale. I negozi hanno un preciso orario di apertura e chiusura, come anche i locali notturni. La città è frequentata da persone che hanno una loro vita indipendente: Suzuki Yu infatti ha speso l'ultimo anno di lavorazione del gioco a perfezionare delle routine per realizzare il più completo sistema di vita artificiale mai prodotto per un videogioco: ognuno vive la sua vita, ogni persona ha le sue mansioni, i suoi appuntamenti, i suoi divertimenti. In questo sistema si inserisce il videogiocatore, che si trova a vivere un'esistenza alternativa: andare in giro a spendere soldi, a lavorare, a giocare nella sala giochi (con Hang On e Space Harrier) in attesa dell'apertura di un locale, oppure di un appuntamento; è qualcosa di veramente unico e mai provato fino ad ora. In determinate zone della città, come i parcheggi o i giardinetti, c'è la possibilità di esercitarsi nel combattimento, approfittando spesso dell'aiuto di determinati personaggi: durante le sessioni di gioco infatti incontreremo strani individui che ci insegneranno nuove tecniche, che noi dovremo eseguire sotto la loro supervisione.

Stupore!

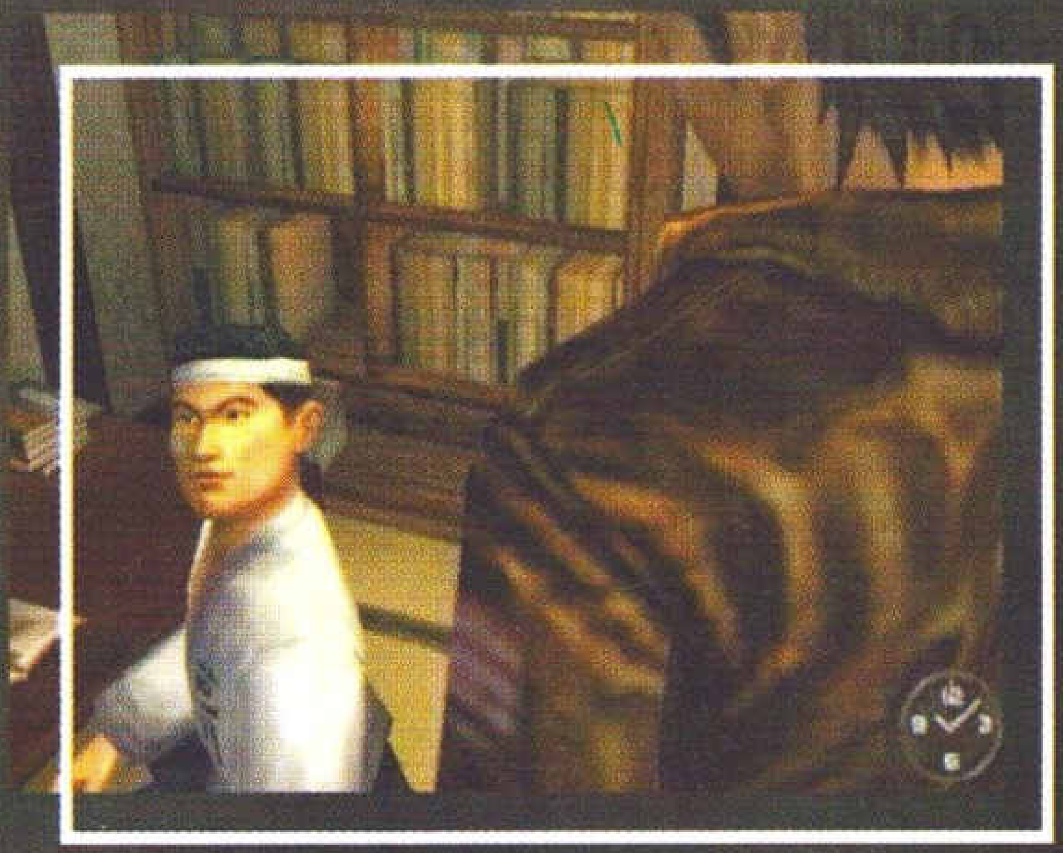
Graficamente Shen Mu non ha bisogno di presentazioni essendo il titolo più spettacolare mai uscito: meravigliosi effetti di luce calcolati in base all'ora

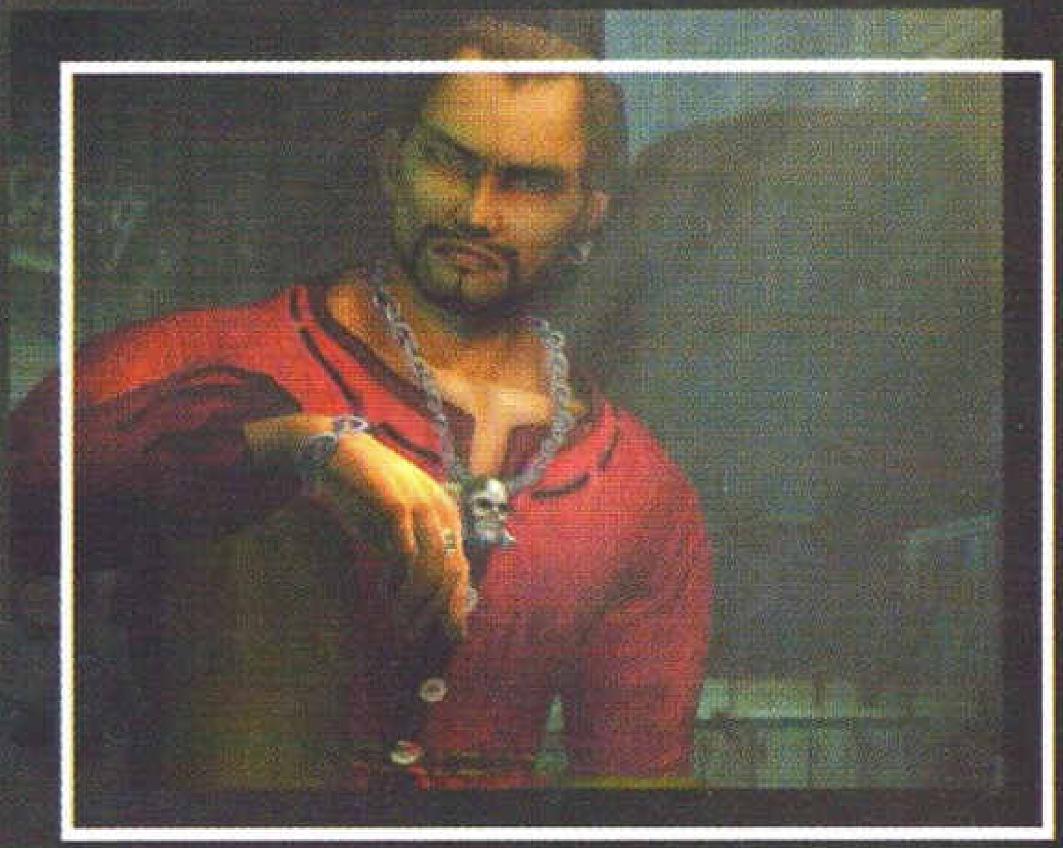


del giorno e al clima (pioggia, neve etc.), ombre che si proiettano realmente sullo spazio circostante, texture dettagliatissime, un engine fluidissimo, zero nebbiolina, zero clipping.. Sappiate che qualsiasi foto o filmato che vedrete di Shen Mu è realizzato in tempo reale con il motore del gioco. Non si sono mai visti tanti poligoni così ben sistemati e ottimizzati, da nessuna parte, neanche nei numerosi filmati della PlayStation 2.
Shen Mu è il capolavoro annunciato che



molti aspettavano.
Giocarlo è un'esperienza unica e il livello di immedesimazione psicologica che si raggiunge dopo la prima mezz'ora è pressoché totale. Io ho cominciato a vivere due vite parallele: quella reale di giorno, quella di Yokosuka la notte, rovinando drasticamente la mia esistenza. Da questo punto di vista Shen Mu è un titolo pericoloso. Per il resto è il primo gioco della nuova generazione di console, il primo a sfruttare in maniera funzionale le nuove potenzialità grafiche offerte dall'hardware, al fine di offrire qualcosa di veramente innovativo. Complimenti a Suzuki e al suo staff, a cui comunque dobbiamo tirare le orecchie, per diversi motivi.





Non è tutt'oro...

Prima di tutto la lunghezza del gioco: diciamo che per terminarlo sono necessarie 25-30 ore che di per sé non è poco, ma era stato promesso molto di più (dove sono le 1200 locazioni e tutti quei posti meravigliosi non presenti nel chapter 1, visti in numerose foto e filmati di qualche mese fa?).
La storia è lineare e meno varia di quando Suzuki lasciava intendere: non si possono modificare gli eventi più di tanto e l'interazione con la popolazione del luogo è per la maggiore fine a se stessa e non utile allo svolgimento del gioco; inoltre non c'è la possibilità di scegliere i dialoghi, dovendo conseguentemente subire la rozzezza di Ryo. Un esempio: perché trattare male Harasaki che con noi è tanto carina? Possibile che dobbiamo aver a che fare con lei solo quando la trama lo richiede, nonostante sia un personaggio principale?
Infine, c'è da dire che definire Shen Mu un videogioco, oltre ad essere riduttivo è anche improprio: non dovremo mai sparare o rincorrere nessuno e non perderemo mai una "vita" prendendo mazzate in un combattimento. Shen Mu, lo ripeto, è un film interattivo in cui si può partecipare ad un'esistenza virtuale; di conseguenza i più smanettoni potrebbero semplicemente annoiarsi, magari aspettando che l'agenzia di viaggi di Dobuita apra, oppure aspettando l'arrivo di teppistelli con cui avevamo un appuntamento.
Shen Mu Chapter 2: Hong Kong è attualmente in fase di completamento, mentre l'uscita americana del primo episodio è prevista per dopo l'estate. Aspettate, vi conviene.

Rayman 2

Titolo
Rayman 2

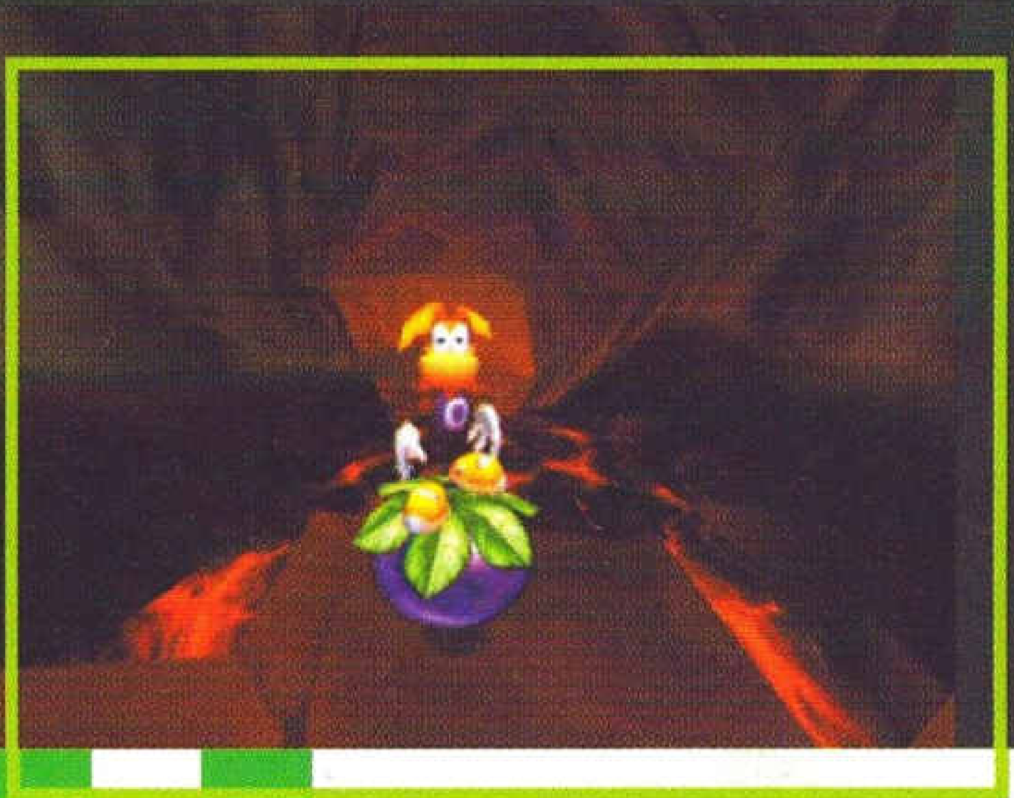
Macchina
Dreamcast

Casa Software
Ubi Soft

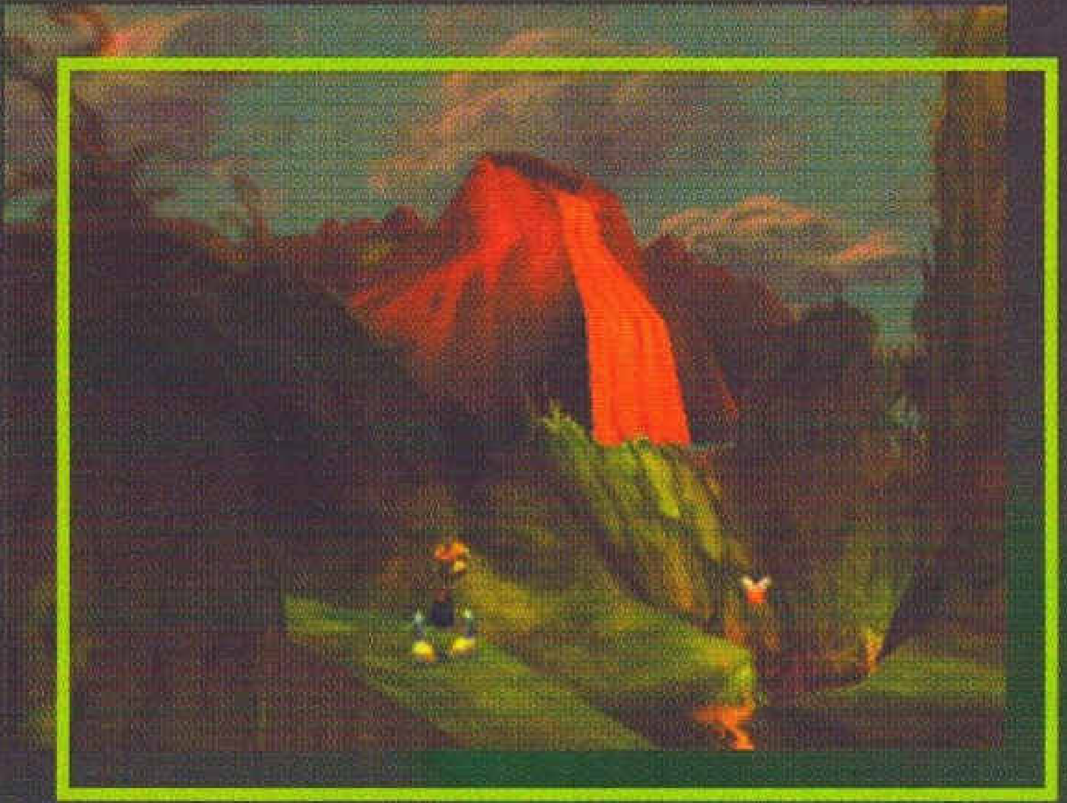
Uno dei personaggi che hanno riscosso un grosso e inaspettato successo ritorna ad allietare le nostre giornate...

Quando arrivò il primo Rayman nessuno di noi aveva di certo il sentore di quello che sarebbe accaduto - certo, il gioco era carino e via dicendo, ma in sede di preview le aspettative erano piuttosto tiepide. Si sa che nessuno come il fato ama contraddire noi poveri mortali, o quella classe di mortali che è quella dei redattori, per cui all'atto pratico Rayman si dimostrò un vero capolavoro. Del resto è inutile che noi si vada in giro a raccontare che "si stava meglio quando si stava peggio", che "i giochi di una volta si basavano di più sulla giocabilità e sulla longevità che sulla grafica" e poi si finisca con lo stupirci davanti a un risultato come quello di Ubi Soft. La grafica era accattivante, la longevità buona e il gioco era terribilmente divertente.

La seconda uscita della melanzana con la testa, le mani e i piedi segue il trend del momento, e si presenta con una dimensione addizionale, la profondità.
Le versioni PC e Nintendo 64 si sono palesate già da qualche mese sul mercato e fanno pensare di voler calpestare le orme del predecessore; del resto, al giorno d'oggi produrre un videogioco non è una cosa che si possa portare a termine senza investire un po' di soldi, e le cifre che riguardano le due macchine appena citate parlano chiaro: 60 milioni di franchi francesi, poco meno di 18 miliardi di lire (senza contare le spese di duplicazione di CD e cartucce), sono la forza che ha spinto questo pargolo a nascere.
Passiamo ora all'argomento di queste due pagine, ovvero la conversione per l'ultimo nato di casa Sega. In che cosa differisce Rayman 2 per Dreamcast?
Per quanto riguarda la grafica sono stati aggiunti dei particolari in più, nell'ambito degli effetti



Un breve scorcio dell'ultimo livello del gioco...



Che spettacolo di panorama, eh? Peccato che sia solo un videogioco...

Ecco il villaggio dei Globox. Pensando al numero di figli del miglior amico di Rayman c'è da stare male.

La vita sottomarina è aumentata molto, nella versione Dreamcast.

Rayman, tra le altre cose, dovrà anche imparare a fare sci d'acqua.

speciali, come la neve in un livello, le foglie che cadono agitate dal vento, le impronte sul terreno, l'alone luminoso che circonda uno dei boss e via dicendo. Una caratteristica importante è quella che vede il numero di frame al secondo non scendere mai al di sotto dei 60, una cifra di tutto rispetto, specialmente se consideriamo tutte le aggiunte di cui sopra.
Il codice non è stato interamente riscritto, naturalmente: all'incirca l'ottanta per cento proviene dalle altre piattaforme (metà della squadra di sviluppo per Dreamcast arriva da quella che ha lavorato alla versione N64), dopo essere stato ottimizzato e integrato con una nuova gestione delle periferiche e dello schermo. Le prime supportano le vibrazioni "intelligenti", in relazione con gli urti, mentre il secondo è compatibile con la visualizzazione a 50 o 60 Hz anche su console PAL, ed è disponibile pure una modalità widescreen. Il suono è, per quei pochi fortunati da possedere un sistema home theater, in dolby...
Le innovazioni che riguardano invece il gioco vero e proprio si possono dividere in estetiche e strutturali. Le prime consistono in una mappa tridimensionale del mondo che si sta esplorando (su PC e N64 era in due dimensioni) e in due nuovi filmati - a proposito di questi ultimi c'è da sottolineare che tutti i Full Motion Video del gioco sono calcolati in tempo reale dall'engine, per due motivi principali: risparmiare tempo e risorse nella lavorazione del prodotto e mantenere un feeling di continuità dell'azione, anche quando non è possibile interagire con i personaggi.

nuovi arrangiamenti nella struttura di Rayman 2 invece constano di quattro nuove mappe da risolvere, per un totale di 21 mondi e 54+4 settori da esplorare (ok, su PC i settori erano 70, ma solo 54 erano comunque giocabili), tra cui il villaggio dei Globox, con un totale di 20 personaggi su schermo contemporaneamente. Globox, per quelli che non lo sanno, è il miglior amico di Rayman, e dal gioco precedente ha messo su famiglia (650 bambini, l'ultima volta che sono stati contati). Il villaggio è il punto di accesso ai rimanenti tre livelli extra.
Trovando tutte e sei le gemme nascoste si potrà inoltre accedere a quella che mi pare l'ultima delle novità: un minigioco multiplayer molto divertente.
Non dimentichiamo infine che il Dreamcast ha un modem, e se non lo facciamo noi, volete che capiti ai designer di Ubi Soft? Naturalmente no, però ora come ora il gioco online è quantomeno utopistico, per cui sarà possibile scaricare da un apposito sito dei file da salvare su VMS per avere delle sorprese - chiaramente nooon ci è stato rivelato nulla, per cui cercheremo di farvi sapere qualcosa di più in sede di recensione.
A questo punto non mi rimane che rimandarvi al prossimo mese per scoprire la storia che sta dietro a questo nuovo prodotto Ubi Soft e avere anche

Alex Rossetto

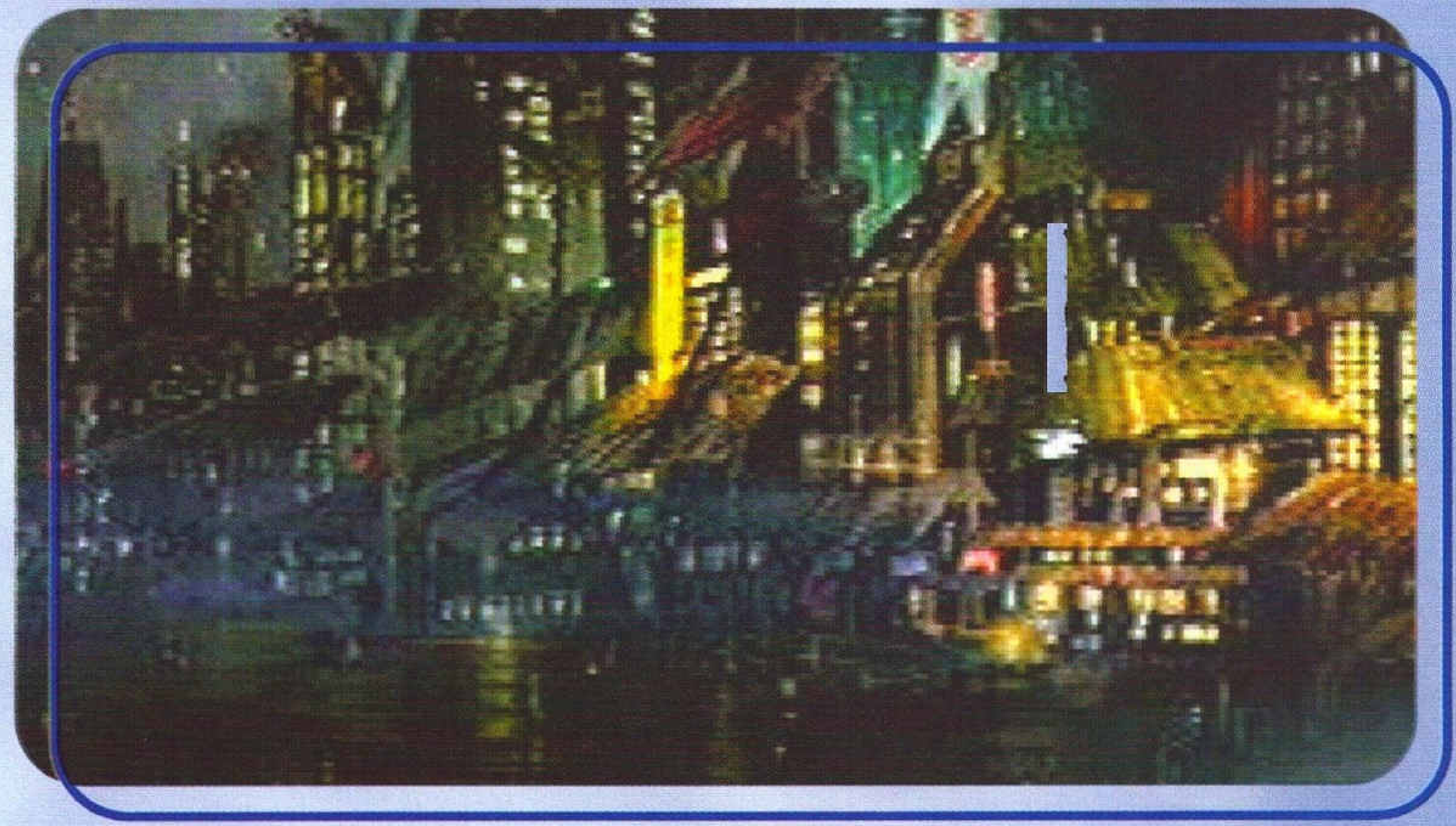
Fear Effect

Titolo	Fear effect
Macchina	PlayStation
Casa Software	Eidos Interactive

L'effetto paura. C'è bisogno di dire altro? Direttamente dagli uffici della Eidos siamo riusciti a rubare questi quattro cd, cd che contengono una delle più promettenti avventure della prossima stagione. Nato sotto il nome di Fear Factor, questo titolo dovrebbe rappresentare, almeno sulla carta, una decisa inversione di tendenza nel campo delle avventure dinamiche in terza persona.
Lo stile scelto per questa mega produzione ricorda molto da vicino gli anime giapponesi, ritornati molto in voga in questo periodo. Lo scenario ripropone le ambientazioni tipiche delle novelle Cyberpunk, con locazioni molto cupe dal design decisamente futuristico.

Un po' di storia non guasta mai

Il motivo per cui saremo chiamati a scendere in campo è molto semplice: Wi-Ming Lam, figlia di un presidente di un'enorme e potentissima compagnia con sede a Hong Kong, è stata rapita. Un ex-dipendente di questa società recentemente licenziato ha deciso di fare sparire la graziosa fanciulla e a voi tocca andarla a riprendere, ovviamente dietro un lauto compenso. Mica male come compito, vero? La vicenda è ambientata in quattro differenti locazioni, una per ognuno dei quattro dischi che compongono la succulenta confezione che troverete nei negozi (anche se non so dirvi esattamente



quando) e partirete in una città futuristica, situata nei paraggi degli edifici della Lam, per poi spostarvi nel River Settlement e, successivamente, nel Madame Chen's Restaurant. Sull'ultima locazione preferisco non sbilanciarmi, visto che, per quello che ho potuto vedere, non sarei in grado di fornirvi una descrizione adeguata.

Anche le novità non dispiacciono Come vi accennavo poc'anzi, questo titolo si propone come un vero e proprio innovatore di una categoria che, francamente, sembra avere poche cartucce ancora da sparare. Una delle cose che saltano subito all'occhio è il Fear Meter che sostituisce la classica barra di energia. In pratica, ogni vostra azione potrà aumentare o diminuire il livello di questo indicatore, rendendovi così o spavaldi o impauriti. Ovviamente questo "stato d'animo" influenzerà altamente l'azione e, nel caso in cui siate troppo spaventati, sarete facilmente soggetti ai colpi del nemico, mentre nell'altro caso sarete in grado di incassare diversi colpi prima di salutare definitivamente.

Vuoi vedere la mia collezione di farfalle?

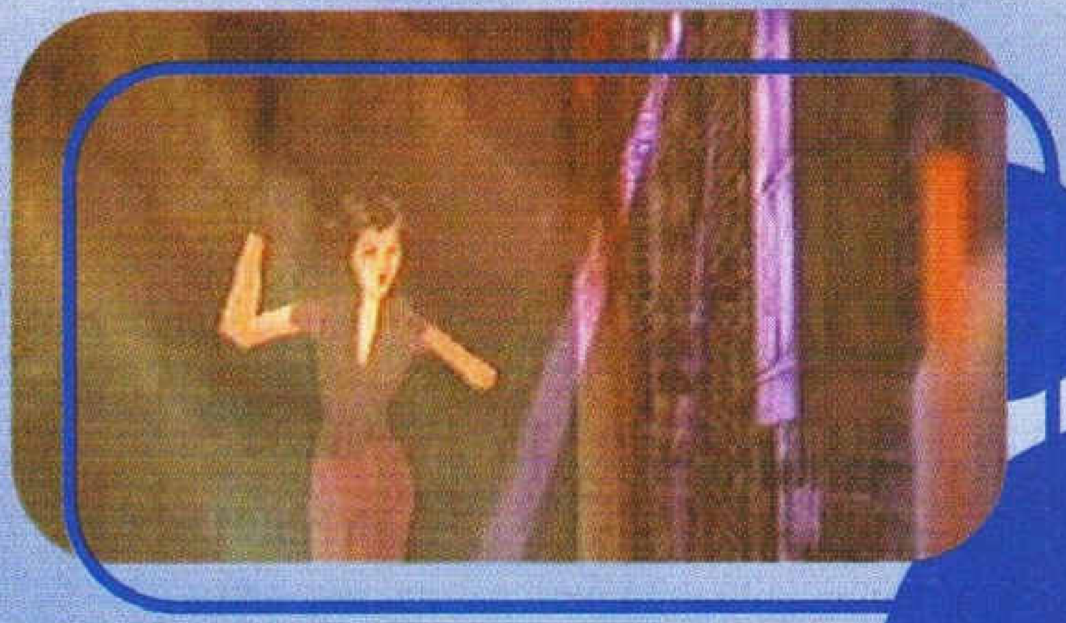
No, grazie. Anche perché le uniche cose che si possono collezionare in Fear Effect sono armi e munizioni. Niente power Up o kit del pronto soccorso... sempre e solo armi, chiavi o munizioni. L'utilizzo di tali arnesi è davvero molto semplice e immediato, visto e considerato che il puntamento dell'avversario è automatico (molto di più che in Tomb Raider) e il vostro unico compito sarà quello di fare fuoco al momento opportuno (cioè sempre).

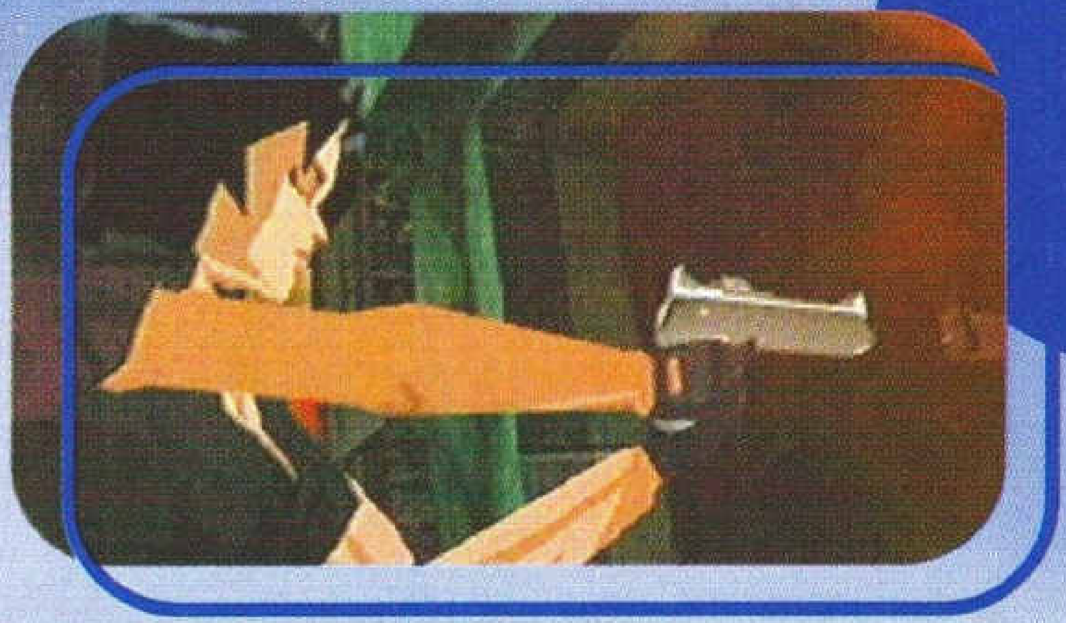
Chi scende in campo?

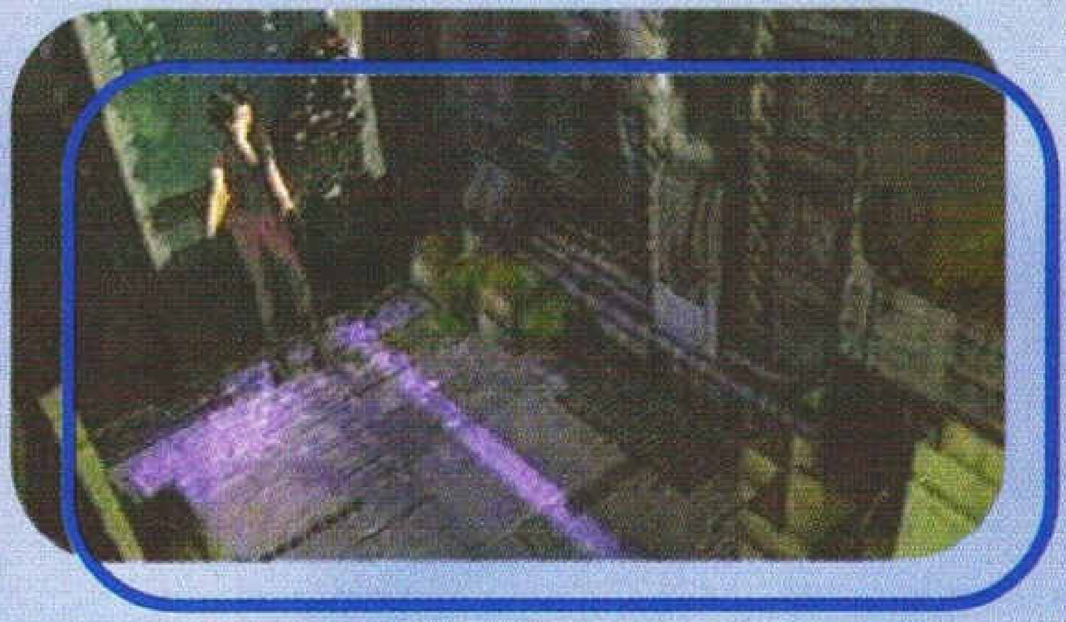
Il personaggio che controllerete è Hana, almeno all'inizio del gioco, una stupenda mercenaria senza scrupoli di nessun genere. Con il passare del tempo la vedrete trasformarsi in un'infallibile seduttrice, in grado di far impazzire qualsiasi uomo sulla faccia della terra... ma a questo ho riservato un paragrafo apposito e non voglio anticiparvi niente. Sempre per restare in tema di protagonisti, dovete sapere che potrete controllare anche altri due personaggi, membri dello stesso gruppo di Hana e cattivi alla medesima maniera. Il sistema di controllo è molto comodo, anche se i primi minuti di gioco sono caratterizzati da una frustrazione estrema (proprio come era successo per Metal Gear Solid. E avete visto che capolavoro hanno tirato fuori...)

Anime in pena

Una delle caratteristiche principali degli Anime, almeno secondo un profano







quale sono io, è sicuramente la massiccia presenza di donnine poco vestite sparse qua e là per le pellicole. Nel corso di questa avventura potrete scoprire degli lati di Hana che non avreste mai osato immaginare (altro che Lara Croft), cosa coerente con la filosofia dei film d'animazione. Per il momento questo è tutto quello che sappiamo, ma stay tuned... ne vedrete delle belle!!!

Davide "ToSo" Tosini

L'angolo di TGM

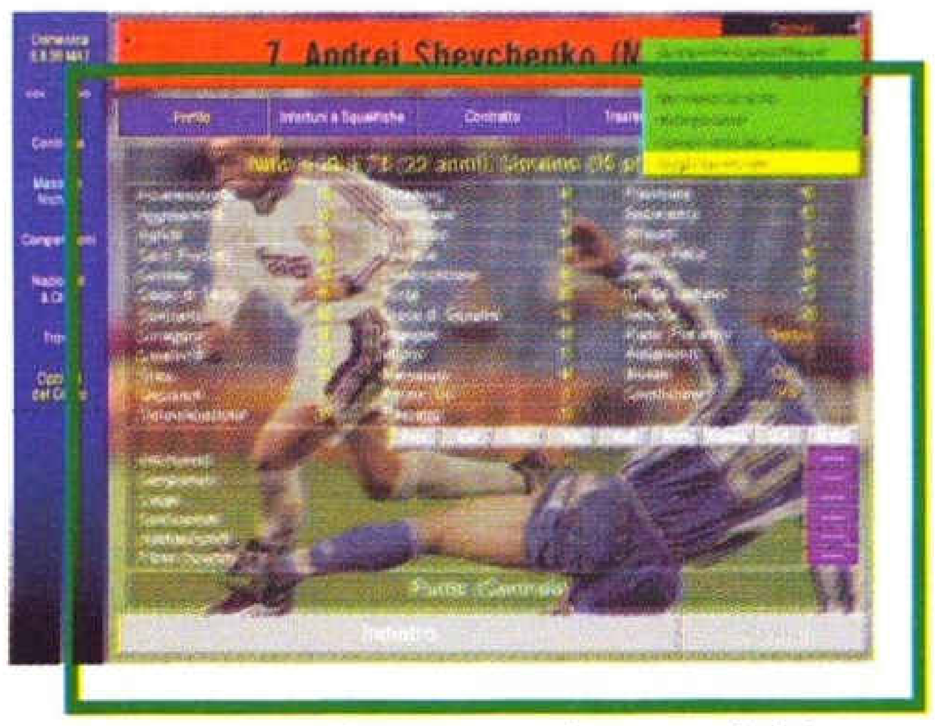
L'unica rubrica che viene puntualmente dimenticata ogni mese...

PLANESCAPE: TORMENT

Bene, bene... Se amate gli RPG classici, Planescape: Torment è sicuramente una delle sorprese più gradite che potesse arrivare su un sistema casalingo. Certo, Torment pur conservando tutta una serie di limitazioni intrinseche di un titolo di questo genere, è senza ombra di dubbio un ottimo prodotto, soprattutto se siete alla ricerca di qualcosa che non debba per forza essere frenetico all'inverosimile - anzi, l'aspetto più privilegiato è quello dei dialoghi. E bravi i Black Isle Studios che con la licenza TSR/WOTC stanno tirando fuori dei giochi davvero notevoli basati su Advanced Dungeons & Dragons...

CHAMPIONSHIP MANAGER 99/00

Ritorna IL manageriale più incredibile della storia (mica quella mezza ciofeca di The F. A. Manager...) ed è un delirio: il povero Nik non si è ancora ripreso dal trauma, ma è anche stato abbastanza infame perché con un sotterfugio mi ha privato della recensione.
Se avete anche un PC con una potenza di calcolo notevole, gettatevi a capofitto sul nuovo capolavoro dei fratelli Collyer...

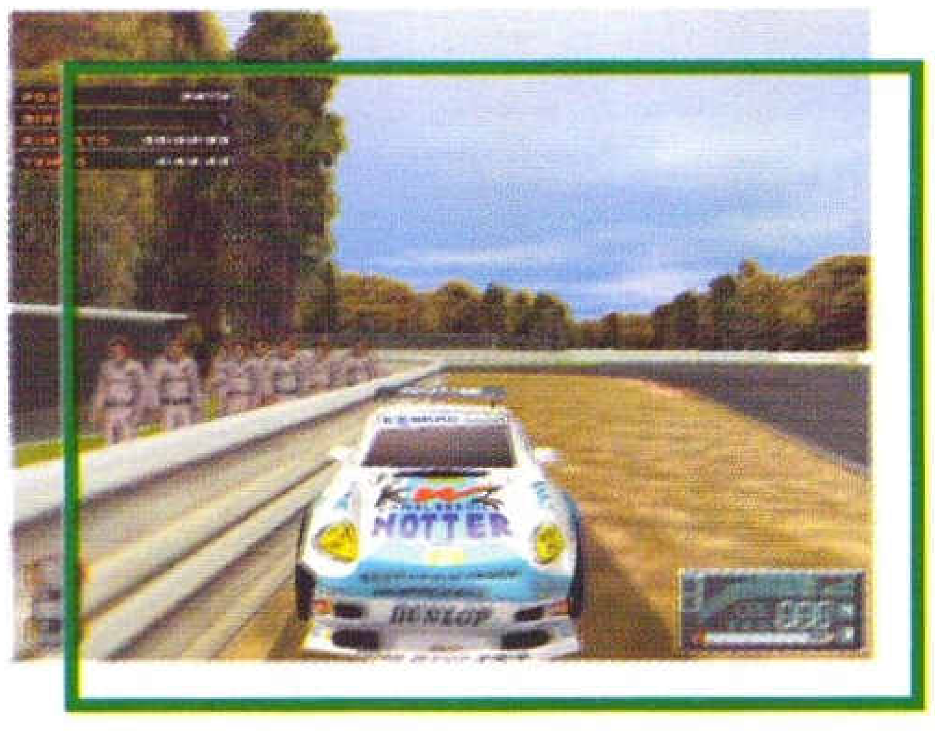


SOUTH PARK RALLY

Il cartone animato ancora non l'ho visto, ma mi sono bastati (per il momento) i racconti dei bambocci redazionali che hanno avuto modo di farlo. Che dire di questo South Park Rally? Che è un gioco più che di rally di kart, che è volgare, forte e pesante come del resto lo è la serie televisiva.
Se non vi scandalizzate per qualche scia di sangue e vomito, allora avete trovato il gioco che fa per voi, altrimenti lasciatelo pure lì a prendere la polvere, tanto non se la prende nessuno....

LA 24 ORE DI LE MANS

Sinceramente ogni tanto mi chiedo perché qualcuno si prenda la briga di pensare di convertire una cosa del genere. Insomma, con quale criterio le software house scelgono il gioco da portare su computer (e in questo caso anche console?). Bah, io credo che una simulazione di una corsa di 24 ore non interessi proprio a nessuno: chi è che si metterebbe lì a correre sullo stesso tracciato per un giorno filato (Io! Io! NdMA)? Mah, boh... Io comunque odio i giochi di mac-



chine e questo, che abbiamo anche avuto la sventura di vederlo su Playstation, mi sembra moderatamente inutile...

DELTA FORCE 2

Siamo finalmente entrati nel nuovo millennio e, almeno sulla carta, ci si aspettano dei cambiamenti. La Novalogic invece, che notoriamente è una software house "sguincia", è rimasta coinvolta in un buco spazio-temporale che ha distorto gli anni: loro sono ancora al 1995.
Se andiamo avanti di questo passo, dovremo aspettare il 2005 perché la tecnologia (oddio, che parola grossa) Voxel Space se ne vada in ferie... Aldilà di queste considerazioni molto intelligenti (come direbbe una mia amica), ci troviamo di fronte a un seguito che si è creato un sacco di aspettative e alla fine, come nella più pura tradizione, nooooon ce la fa...

WILD WILD WEST

Vi è piaciuto il film? A me ha fatto discretamente schifo e da un film brutto non poteva che arrivare anche un gioco brutto. Dobbiamo per forza di cose metterci il cuore in pace e dimenticare i grandi tie-in che hanno visto il loro massimo splendore sugli 8 e i 16 Bit? Mah, sta di fatto che questo gioco potrebbe piacere solamente a quei quattro o cinque che hanno gradito Men In Black (che era un altro bel giocone). Tutti gli altri possono tranquillamente evitare di toccarlo pure con un bastone...

PC CALCIO 2000

Altro giro e altro regalo dalla spagnola Dinamic Multimedia, che sembra avere oramai conquistato i diritti della serie Premier Manager

(firmata Gremlin) per riproporla in versione "edicolare" alla modica cifra di 39000 (e visti i prezzi di altri giochi decisamente sotto tono, mi sembra praticamente un regalo). A questo punto l'unica cosa che potrebbe venirvi in mente è: "meglio questo o CM 2000?". Mah, visto quanto sono purista in queste cose, direi che senza ombra di dubbio è meglio Championship Manager... Poi fate voi, de gustibus...

NERF ARENA BLASTER

Ma come, un gioco multiplayer dove il solo obiettivo è quello di spararsi addosso con elastici, freccette e amenità simili? Possibile che ci sia davvero qualcuno che si sia scandalizzato per i "gib" di Quake 3 Arena? Possibile che al giorno d'oggi un bel po' di sangue che schizza assolutamente a caso per lo schermo porti qualcuno a pensare di ideare un gioco apparentemente non violento? Può essere può essere, ma sinceramente alle ambientazioni di Nerf Arena Blaster, preferisco le cattedrali gotiche di Quake 3... Perdonatemi ma sono un romantico...

FINAL FANTASY VIII

Dovreste conoscerlo tutti, quindi non spreco altre parole. Guardatevi le foto e basta...

IN EDICOLA

PlayStation nation

News

Recensioni

Soluzioni

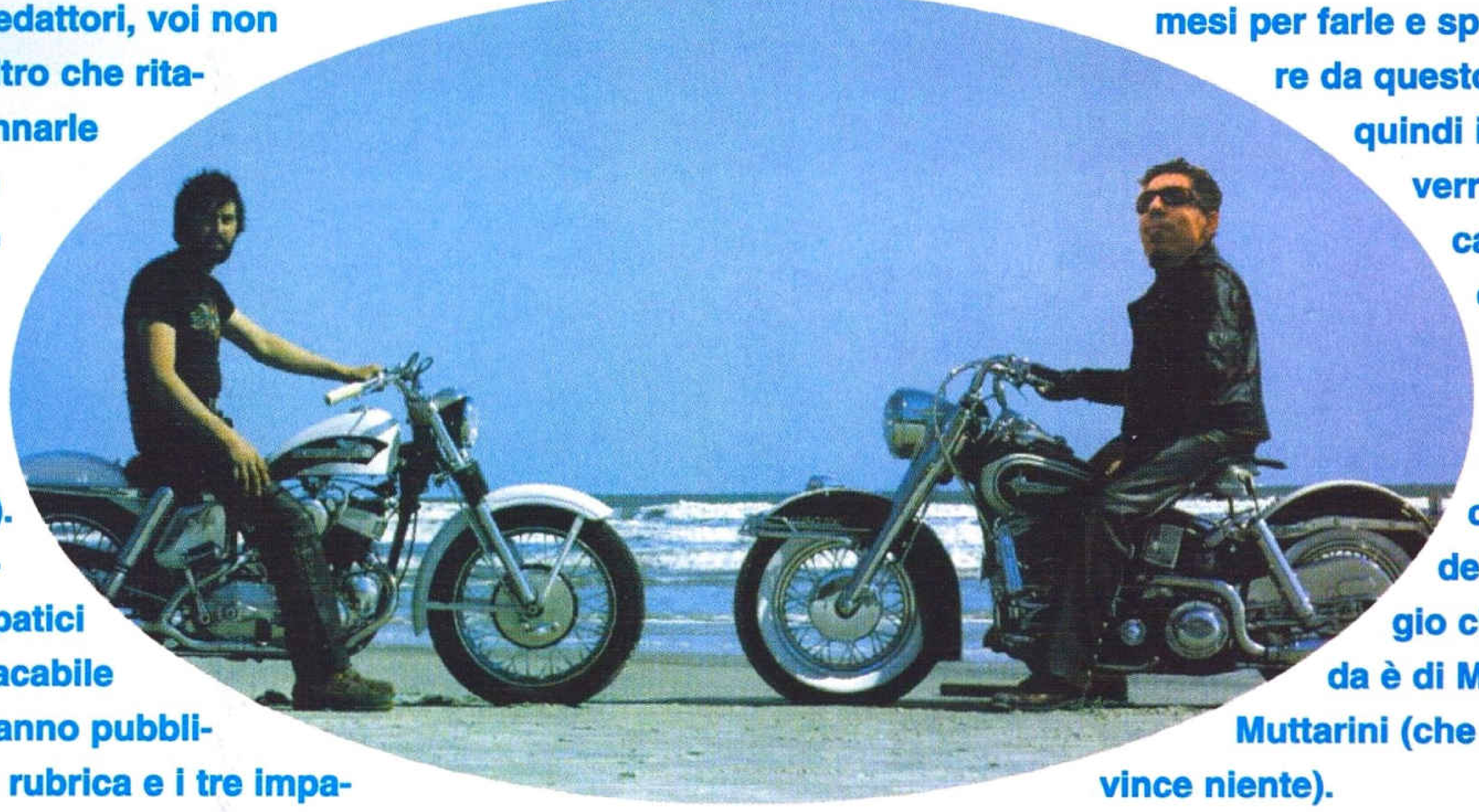
Trucchi

Tutto quello che un appasionato di Playstation ha diritto di chiedere ad una rivista.

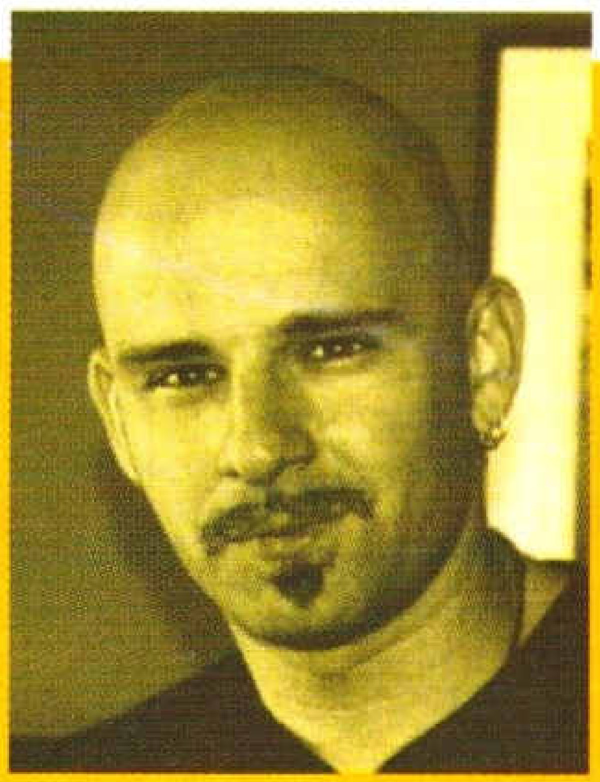
XENIA EDIZIONI

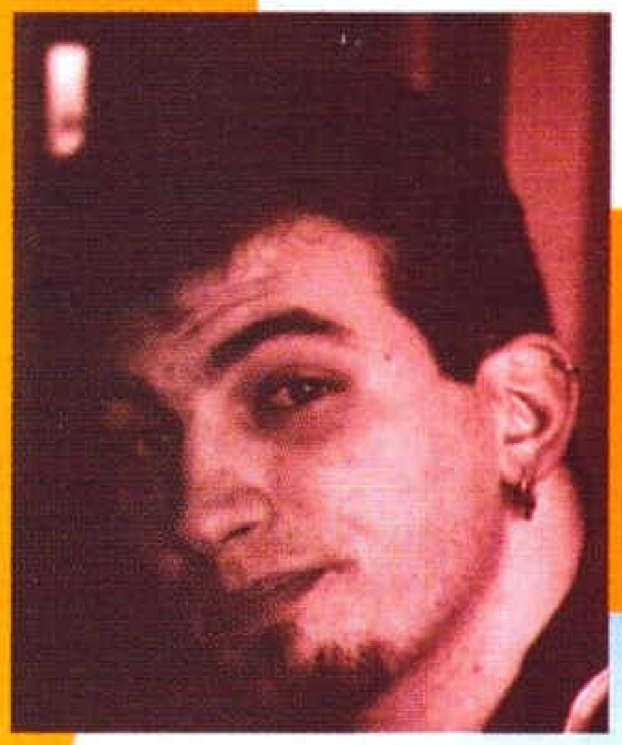
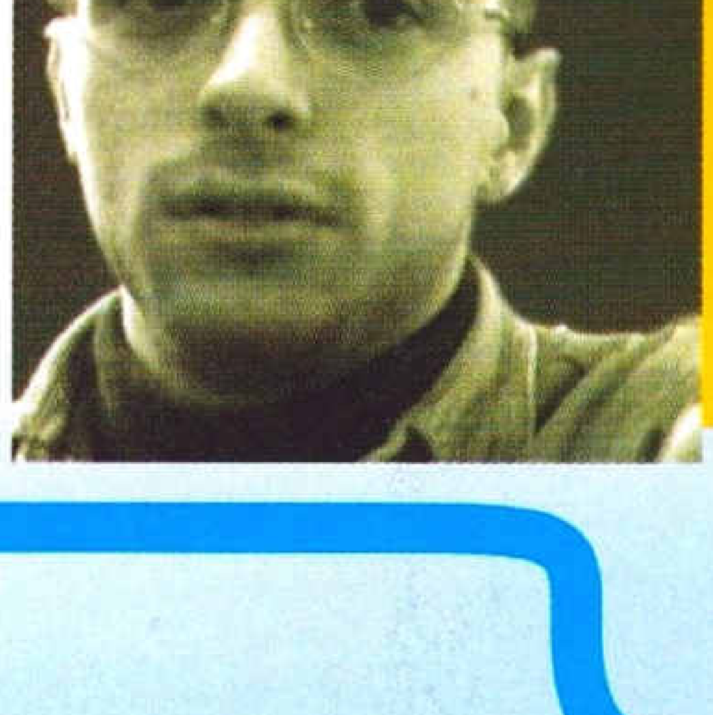
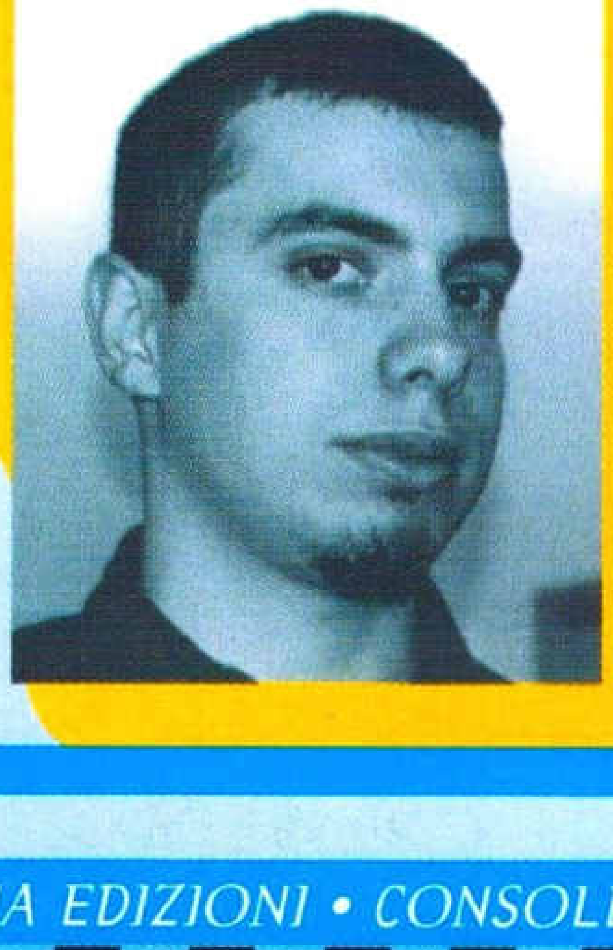
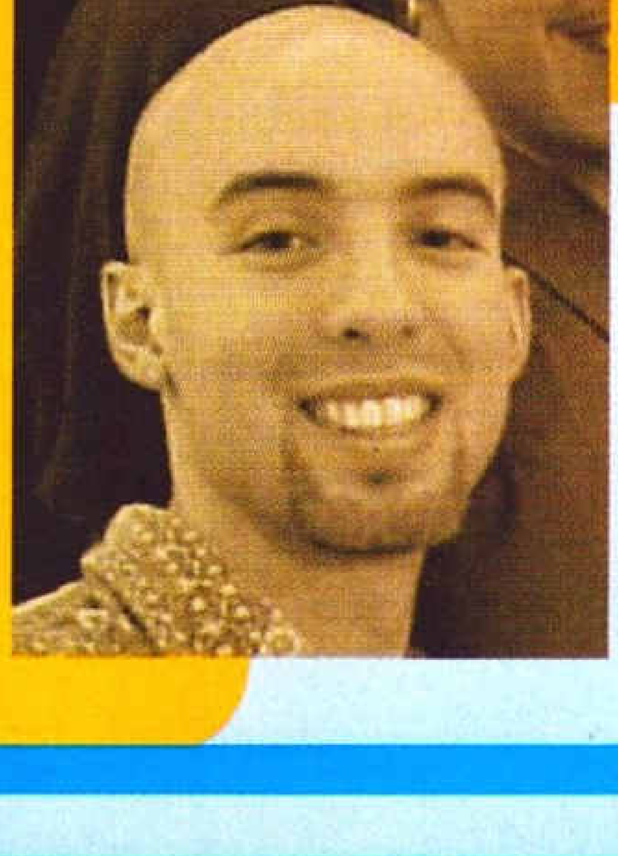
D'Avino&Micheltti - SMDgrafica@Planet.it -

Questo mese, in virtù del fatto che un simpatico lettore ha preso la mia faccia e ci ha fatto un bel fotomontaggio, mi è venuta una brillantissima idea... seguitemi e vediamo se vi aggrada.
In questa pagina, troverete tutte le oscene facce di noi redattori, voi non dovete fare altro che ritagliarle (o scannarle o quel cavolo che vi pare) e metterle sul corpo di chiunque voi vogliate (pure animali).
I tre fotomontaggi più simpatici (a mio insindacabile giudizio) verranno pubblicati in questa rubrica e i tre impavidi artisti verranno premiati con un abbonamento annuale alla loro rivista preferita (che è ConsoleMania, e non riviste della concorrenza o di altro tipo). Fatevi sotto dunque, e spedite le immagini all'indirizzo a fondo pagina (avete due mesi per farle e spedirle a partire da questo numero - quindi i capolavori verranno pubblicati sul numero di aprile).
Per il resto non nulla da dirvi, a parte che l'artefice del fotomontaggio che mi riguarda è di Manuel Muttarini (che però non vince niente).



QUESTO TIPO MI SEMBRA DI CONOSCERLO



Le foto vanno spedite a: XENIA EDIZIONI • CONSOLEMANIA • FACCE RIDE • Via Carducci, 31 • 20123 Milano

OPPURE ALL'INDIRIZZO DI POSTA ELETTRONICA:
raffo@xenia.it

CheatMania

Per partecipare alla stesura di questa rubrica è sufficiente inviare i vostri trucchi al seguente indirizzo: Xenia Edizioni - Console Mania - Cheat Mania - Casella Postale 853 - 20101 Milano. Il alternativa è possibile inviare una e-mail all'indirizzo konrad@xenia.it inserendo nel subject la parola cheatmania...

PlayStation BUSTER

MADDEN NFL 2000

Telecamera con punto di vista della palla (!!): per attivare questo trucco, inserite nella schermata dei codici la parola VERTIGO.
Squadre bonus:

Squadra	Codice
49ers '94	GOLDRUSH
49ers '88	CALLMESALLY
All-Madden team	TEAMMADDEN
Bears '85	DOORNOB
Bengals '88	PTMOMENFOGET
Bills '90	SPOON
Broncos '97	EARTHPEOPLE
Broncos '86	BLUESCREEN
Browns '86	KAMEHAMEHA
Chargers '81	BUILDMONKEYS
Clowns (squadra fantasy)	CARNEYS
Comets (squadra fantasy)	ONESMALLSTEP
Colts '95	PREDATORS
Dolphins '85	CHICKEN
Dolphins '81	15MOREMIN
EA Sports Team	WEARETHEGAME
Giants '90	PROFSMOOTH
Industrials (squadra fantasy)	INTHEFUTURE
Junkyard Dogs (squadra fantasy)	MADMADDEN
Madden Millennium team	TIMELESS
Marshalls (squadra fantasy)	COWBOYS
Monsters (squadra fantasy)	KTHULU
Mummies (squadra fantasy)	WRAPPEDUP
NFL Millennium team	ALLTIMEBEST
Packers '97	TUNDRA
Patriots '76	HACKCHEESE
Praetorians (squadra fantasy)	DOASWEDO
Raiders '76	GAMMALIGHT
Raiders '72	GETMEADOCTOR
Steelers '95	STEAMPUNK
Steelers '72	DONTGOFOR2
Sugar Buzz (squadra fantasy)	TREMENDOUSI_2
Tiburon (squadra fantasy)	SHARKATTACK
Toy-makers (squadra fantasy)	XMASFILES
Vipers (squadra fantasy)	PLAY WTH HEART

La difesa fa guadagnare punti: per attivare questo trucco inerite nella schermata dei codici la parola FRAPLAPRO.
Linee di bordo-campo elettrificate: per attivare questo trucco, inserite nella schermata dei codici la parola STATICCLING.
Squadra "large" contro squadra "small": per attivare questo trucco, inserite nella schermata dei codici la parola MINIME.
I giocatori corrono più velocemente: per attivare questo trucco, inserite nella schermata dei codici la parola NO2.
Il quarterback non è mai saccagnato: per attivare questo trucco, inserite nella schermata dei codici la parola QBINTHECLUB.
Super salti: per attivare questo trucco, inserite nella schermata dei codici la parola SUPERJUMPS.

GRANDIA

Missione segreta: per aver accesso ad un livello bonus, recatevi nel livello Zil Desert contenuto nel secondo CD-ROM. Nella parte meridionale del deserto in questione, dovreste trovare un passaggio nella parete del canyon che vi condurrà al castello dei sogni. Quest'area è sostanzialmente un posto dove aumentare la propria esperienza ed ottenere la Lightning Sword.

LOADED

Vite extra: premete start durante il gioco per far apparire il menu delle opzioni, quindi tenete premuti L1 + L2 finché il cursore rosso cessa di muoversi; continuando a tenere premuti L1 e L2 premete in successione sinistra, basso, destra, triangolo, quadrato, croce, cerchio. Selezionate ora la neo-opzione "lives" dal menu di pausa per avere vite supplementari.
Ripristina il livello di energia: premete start durante in gioco per far apparire il menu delle opzioni, quindi tenete premuti L1 + L2 finché il cursore rosso non cessa di muoversi; continuando a tenere premuti L1 e L2, premete destra, destra, sinistra, basso, basso, alto, triangolo, cerchio. Ora potete selezionare la voce "health" dal menu di pausa per ripristinare la barra di energia. In alternativa tenete premuti basso + L1 + L2 durante il gioco per circa 20 secondi, quindi premete destra, destra, sinistra, basso, basso, alto, triangolo, quadrato.
Passa al livello successivo: premete start durante il gioco per par apparire il menu delle opzioni, quindi tenete premuti L1 + L2 finché il cursore rosso smette di muoversi; continuate a premere L1 e L2 e digitate croce, R1, triangolo, R1, quadrato, cerchio, R2, R2, croce, quadrato, triangolo, croce. Ora potete selezionare "skip level" dal menu delle opzioni di pausa per passare al livello seguente.

MORTAL KOMBAT TRILOGY

Il tesoro di Shao Khan: vincete un match ad otto giocatori e scegliete una delle 12 scatole.

Scatola	Contenuto
01	Filmato finale.
02	Combatti Kameleon.
03	Endurance Kombat (MK).
04	Endurance Kombat (MK2)
05	Scelta casuale.
06	Fatality demonstration.
07	Fatality demonstration II.
08	Fatality demonstration III.
09	Super Endurance Kombat.
10	Gioca nei panni di Shao Khan.
11	Mega Endurance Kombat.
12	Fatality demonstration IV.

AUTO DESTRUCT

Menu dei trucchi: mentre state giocando, mettete il gioco in pausa, quindi premete alto, basso, sinistra, destra, basso, destra, L1, R1, R1 per accedere a questo menu segreto. Da qui potrete abilitare i seguenti codici:
Blood Mode: premete L1, basso, R1, sinistra, L1, destra, R1.
Angel Mode: abilitate il blood mode, quindi premete alto, R1, basso, L1, alto, sinistra, R1, destra, L1.
Più nitro: premete L1, cerchio, basso, L1, alto, quadrato, cerchio, R1.
Invulnerabilità: premete L1, L1, L1, L1, sinistra,

cerchio, cerchio, quadrato, L1.
Prossima missione: premete L1, destra, basso, sinistra, alto, R1.
Selezione della missione: premete alto, basso, cerchio, L1, R1, L1, cerchio, alto, basso.
Codici dei vari livelli:

Livello	Password
1	sSFTgfCnZ
2	rnLVbbJnY
3	frJKZYCPf
4	rmKKFFfnk
5	gvLKCgkmp
6	gvLKBgkmb
7	gvJVCskmp
8	gvBVYshNv
9	kRfXrWYPs
10	gFFVkrFVY
11	sSSPhtZNb
12	gSTBXrfmq
13	gXTCTTZmY
14	gXWBXWfrz
15	sSSFJWLNZ
16	gSTRghCfm
17	gSFXTMBKH
18	sVHtsMMKC
19	gSFXTMBKH
20	gSBMVMFKS
21	sPCgfghggr
22	gSFMgkHZP
23	sPHgfgfgS
24	gXBTgshCM
25	gSJVfVYZN

Nintendo 64 BUSTER

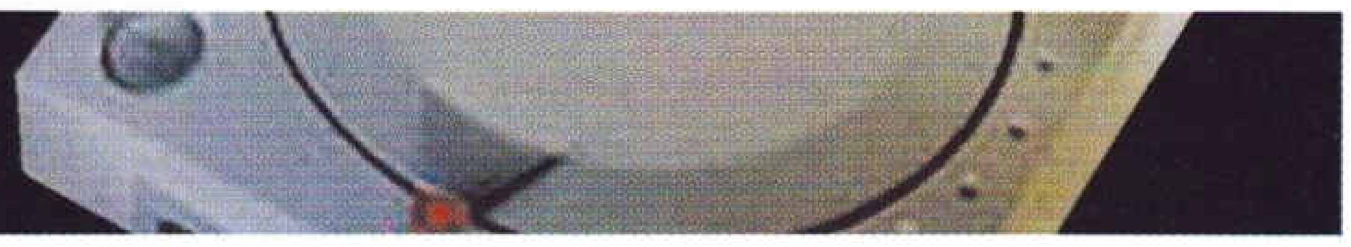
DUKE NUMEM: ZERO HOUR

Trucchi vari: per attivarli, eseguite le azioni descritte qui sotto:
Teste giganti: salvate tutti i bambinetti pacioccosi nel livello 2: Liberty or Death.
Pistola gigante: uccidente tutti gli avversari del livello 3: Nuclear Winter.
Effetto "pelle di ghiaccio": salvate tutti i bambinetti paciocosi nel livello 5: Fallout.
Zombie molto veloci: salvate tutti i bambinetti paciocosi nel livello 8: Dry Town.
Personaggi bonus: per poter utilizzare personaggi extra nella modalità multipalyer terminate con successo tutti i livelli in modalità single-player, quindi incominciate una partita in modalità multigiocatore. Buon divertimento.
Modalità estrema: mettete in salvo tutti i bambinetti paciocosi e terminate tutto quello che non è fondale. La modalità estrema è semplicemente un livello di difficoltà superiore.
Modalità in prima persona e modalità action: una volta terminato il gioco saranno selezionabili queste due nuove modalità: la prima offre una prospettiva come quella di Duke Nukem 3D (in prima persona), la seconda vi permette di terminare i nemici con un solo colpo. In alternativa potete provare ad attivare le due modalità sopra descritte semplicemente digitando in successione, nella schermata con la scritta "press start", la seguente combinazione di tasti: basso, alto, L, B, Z, sinistra, C-alto, C-destra, C-sinistra, Z.
Recupera salute: tutte le volte che potete venire a contatto con l'acqua, come in un gabinetto devastato o in una fontana, tenete premuto il tasto B per far salire la barra dell'energia.

COMMAND & CONQUER

Zoom della visuale: tenete premuto L e premete c-alto o c-basso per avvicinare o allontanare la visuale.
Trucco con il centro di conumicazione: una volta che avrete costruito un impianto di comunicazione avanzato vendete quello vecchio: non vi serve più, anche se nessuno ve lo dice!
Ruba le scavatrici nemiche: potete sottrarre le scavatrici degli avversari impadronendovi della raffineria mentre la scavatrice sta depositando in essa. Questa operazione torna molto utile soprattutto nelle prime missioni.

Dreamcast BUSTER



SEVENTH CROSS

Bonus grafico: aprendo il CD-ROM del gioco con un qualsiasi computer troverete in esso delle immagini renderizzate.
Pausa pulita: se premete X e Y contemporaneamente mentre il gioco è in pausa farete scomparire la scritta di pausa dallo schermo.

STREET FIGHTER III: W IMPACT

Gioca nei panni di Gill: per sbloccare il personaggio in questione portate a termine il gioco. Una volta arrivati alla schermata di selezione dei personaggi, posizionatevi su Sean e premete alto due volte.

BLUE STINGER

Tutte le armi: salvate una partita che è stata completata con successo in meno di cinque ore, quindi incominciate un nuovo gioco da quello salvato per cominciare la partita con tutte le armi e n buon quantitativo di munizioni.
Card della banca di Kirma:

Card	Codice	Saldo
Bermuda	1394	$6,000
Eliot	3532	$20
Kirma	1008	$4,000
Yucatan	1861	$5,700

VIRTUA STRIKER 2

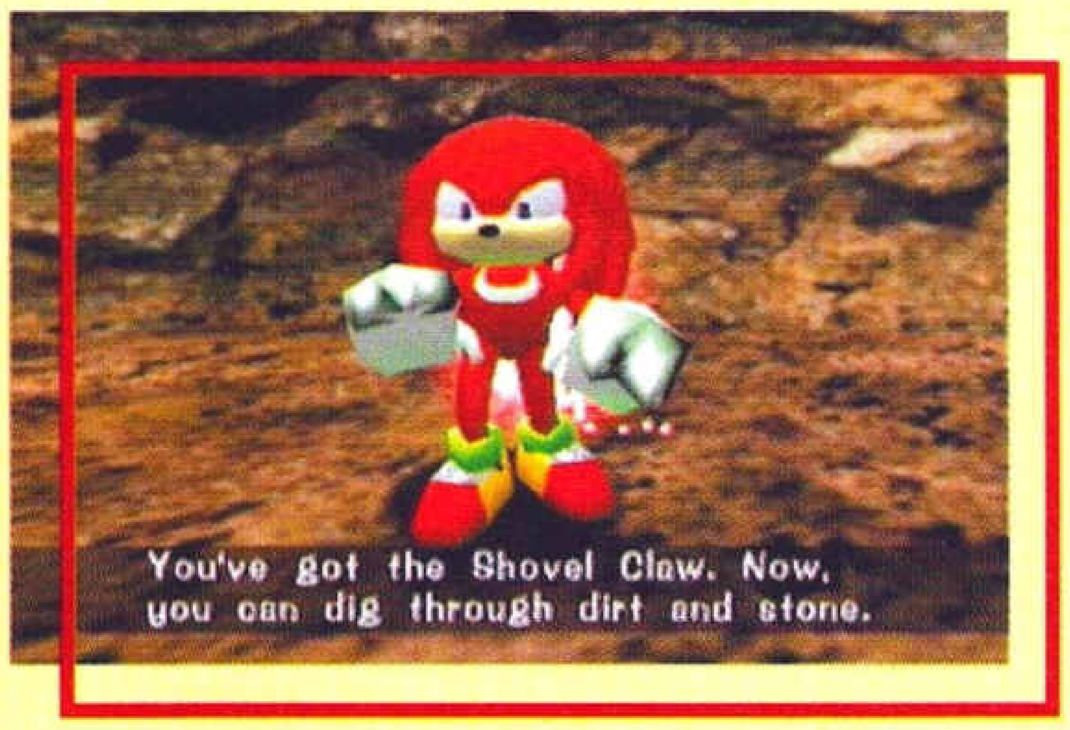
Per usare le tre squadre segrete nella modalità arcade seguite queste istruzioni:
MVP Yuki Chan: spostate il cursore sulla Yugoslavia e premete START, poi spostatelo sulla Corea e premete START, sulla squadra degli Stati Uniti e premete Start e quindi sull'Italia e premete Start. Apparirà in alto la scritta Yukichan, spostatevici sopra e premete A.
MVP Royal Genki: fate apparire la scritta Yukichan, spostatevici sopra, tenete premuto START e premete A.
FC Sega: Spostatevi sulla Francia e premete START, spostatevi sul Cile e premete START, spostatevi sul Sud Africa e premete START, spostatevi sull'Inghilterra e premete START, spostatevi sulla Germania e premete START e per finire spostatevi sull'Argentina e premete START. Apparirà la scritta FC Sega, spostatevici sopra e premete A.

Sonic Adventure

SECONDA PARTE

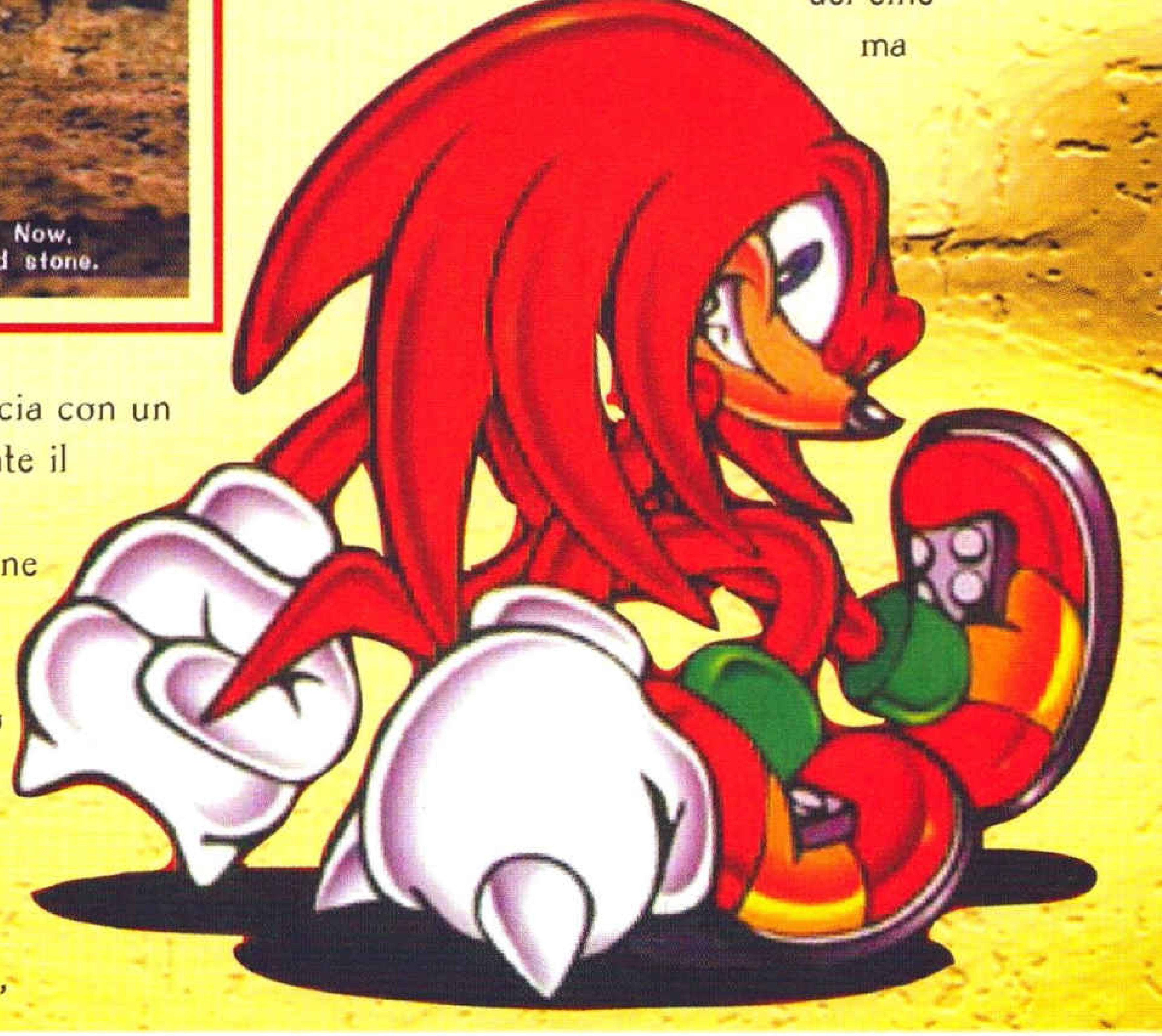
Il mese scorso abbiamo affrontato le prime due avventure, rispettivamente Sonic e Knuckles. E' ora di portare a termine ciò che abbiamo cominciato...
P. S. Ovviamente, per tutto quanto riguarda la descrizione dei livelli vi rimando a quanto già pubblicato sul numero scorso (soprattutto per quanto riguarda i posti dell'infame rana nell'avventura di Big).
P. P. S: Se non si fosse capito dalla recensione scritta tempo addietro dal sottoscritto, Sonic Adventure è un gioco sensazionale, graficamente quanto di più bello abbia nell'ultimo anno, nonché dannatamente longevo. Se cercavate una motivazione per spingervi a comprare un Dreamcast, l'avete trovata senza il benché minimo dubbio (un po' come Mario per il Nintendo 64)...

L'AVVENTURA DI KNUCKLES



enario di Knuckles comincia con un filmato introduttivo durante il quale Chaos distruggerà il Master Emerald e al termine di questo vi ritroverete in Station Square; dirigetevi dove Sonic ha combattuto con Chaos 0, rompete le barriere ed entrate nel palazzo per accedere al primo stage di Knuckles: Speed Highway, nel quale il vostro scopo (e anche negli stage a venire a dire il vero), sarà quello di recuperare i frammenti di smeraldi.

Dopo avere recuperato i tre smeraldi vi ritroverete esattamente dove avete cominciato Speed Highway: da qui andate all'hotel nella parte che conduce al casino. Seguite la scia di anelli che vedete arrampicandovi fino a raggiungere il poster del cinema



Titolo	Formato
Sonic Adventure	Dreamcast

Chao In Space e da qui planate fino a raggiungere il grosso bottone che, una volta premuto, vi spalancherà le porte di Casinopolis

stage 2 CASINOPOLIS ACTION STAGE

ritrovamento della terza parte di pietra verrete catapultati immediatamente al Villaggio delle Echidne (che oramai dovreste conoscere bene, no?): attraversate il villaggio per assistere a un dialogo tra Tikal e un anziano, dopodiché verrete trasportati nuovamente davanti al casino, dove incontrerete Sonic e Tails che si sono fatti appena "babbare" dal Dottor Robotnik. Tornate all'hotel (non potete fare nulla per i due compari) e vedrete il malvagio dottore prendere un ascensore: seguitelo e, una volta arrivati a destinazione, preparatevi ad affrontare Chaos 2 (girategli intorno finché non prende una sembianza umanoide e sferra il suo attacco con un braccio: in questo momento è vulnerabile e potete colpirlo con il Dash Punch).

Dopo un intermezzo animato, Knuckles si ritroverà automaticamente alle Mystic Ruins: andate verso casa di Tails, seguite il canyon a sinistra ed entrate nella grotta a sinistra. Invece di andare verso il carrello, entrate nel tunnel a sinistra e raccogliete il power-up Shovel Claws: d'ora in avanti potrete scavare premendo contemporaneamente i tasti di attacco e salto. Subito alle vostre spalle, si trova un cumulo di terra con l'icona di Eggman: posizionatevi lì e scavate per rinvenire un detonatore che dovrete raccogliere e portare sotto la gabbia della scimmia che si trova in questa caverna per farla esplodere e ritornare così al tunnel precedente. Raccogliete il detonatore e questa volta andate nella direzione della nuova caverna proprio davanti alla stazione del treno: posizionate l'ordigno sotto la gabbia della scimmia e vi si aprirà il cancello che conduce al terzo stage di Knuckles, Red Mountain!

stage 3 RED MOUNTAIN ACTION STAGE

Quando avrete felicemente terminato anche Red Mountain, vi ritroverete vicino alla Isola Galleggiante. Tornate indietro dove si trova il laghetto di Mystic Ruins e incontrerete Sonic e Tails: come accaduto nell'avventura del porcospino blu dovrete fronteggiare il vostro "nemico" colpendolo tre volte e al termine del combattimento (dopo ovviamente che avrete assistito al un filmato) preparatevi allo scontro con Chaos 4. La tecnica per abbatterlo è la stessa di Sonic e Tails: per non affogare nell'acqua, basta semplicemente saltare e quando il pesciolone affiora a pelo d'acqua, colpitelo con il vostro attacco.

Finito anche questo combattimento, Knuckles dovrà prendere il carrello da minatore che si trova alla sinistra del laghetto per raggiungere la Rain Forest. Qui troverete lo spirito di Tikal e una chiave dorata: raccoglietela e percorrete la foresta fino a raggiungere il tempio, dove dovrete posizionare la statua in vostro possesso sull'interruttore di destra. Scendete dalle scale e seguite il sentiero verso sinistra: a un certo punto, noterete (sempre sulla sinistra) una specie di caverna: scavate nel luogo in cui vedete i cerchi ellittici. Scoverete così una vita extra e la

Andrea Della Calce

seconda chiave: raccoglietela e portatela sull'interruttore sinistro e potrete accedere allo stage Lost World, il quarto dell'avventura di Knuckles.

stage 4 LOST WORLD ACTION STAGE

Vi ritroverete davanti al tempio nel passato, salite le scale e parlate con Tikal, dopodiché vi troverete trasportati di nuovo al presente, dove Knuckles riparerà il Master Emerald con i pezzi recuperati finora. Dopo la scena animata, vedrete E-102 atterrare da quelle parti e

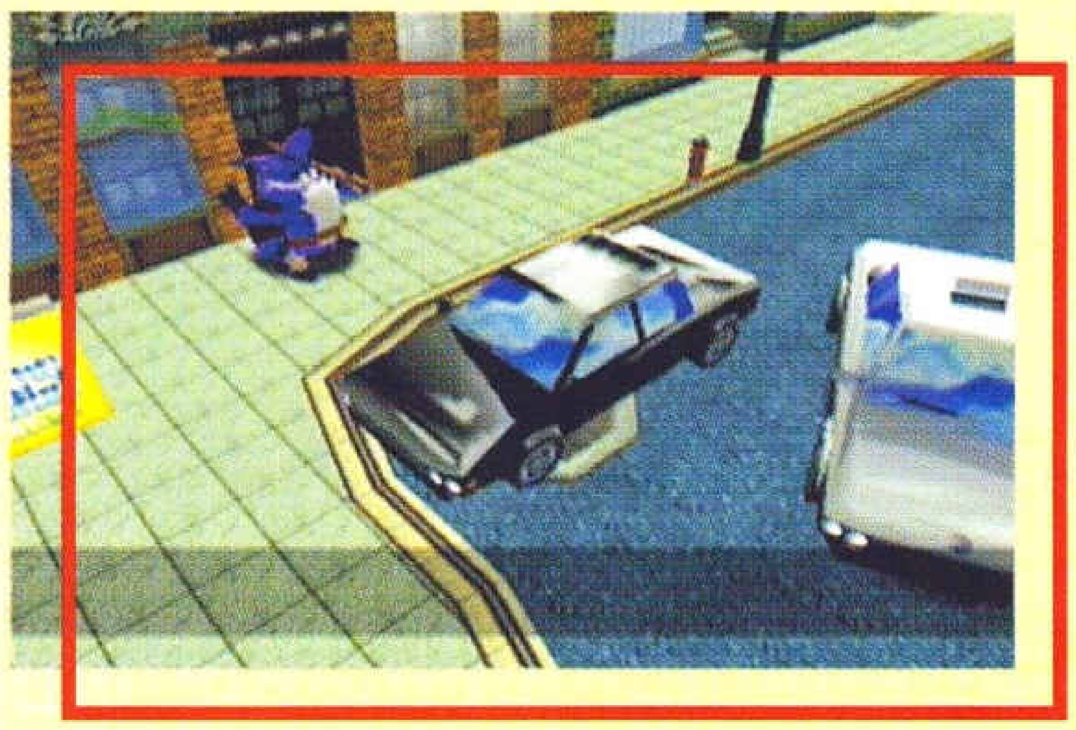
dovrete seguirlo. Tornate nella Rain Forest di Mystic Ruins e dalla cima della montagnola, planate il più lontano possibile, superate il tempio, raggiungete il luogo dove è ancorata la Egg Carrier e dopo il filmato vi ritroverete a bordo della nave. Entrate nella porta, seguite il percorso fino alla piscina e in fondo troverete un passaggio che vi porterà all'ultimo livello per l'avventura di Knuckles: Sky Deck.

stage 5 SKY DECK ACTION STAGE

Godetevi il filmato di intermezzo e, una volta tornati sul ponte principale della Egg Carrier, dirigetevi in direzione del raggio di luce in lontananza, dove troverete Sonic e potrete affrontare l'ultimo nemico dell'avventura: Chaos 6.
Il combattimento si svolgerà esattamente nella stessa maniera di Sonic, perciò non dovreste avere problemi di sorta. Mettetevi comodi e preparatevi a gustarvi il mesto finale dell'echidna rossa...

L'AVVENTURA DI BIG THE CAT

ipico, questo personaggino: diciamo proprio che non c'entra assolutamente nulla con gli altri, fosse solo perché poi il suo unico scopo nella vita è pescare una rana infame. In parole povere, l'ho odiato profondamente (e ci ho messo anche due giorni perché mi addormentavo di continuo...).
Passando sopra a tutto questo astio personale, vediamo come affrontare serenamente l'avventura di questo grassone con la canna da pesca.
Tornate nella zona in cui precedentemente avete combattuto Chaos 0 con Sonic e vedrete la rana infame rifugiarsi nel tombino sotto una macchina: appena prendete il controllo del gatto grassone, spostate la macchina che



Decora la tua Consolle con
PlayKit™
Adesivi removibili di alta qualità
Formula1
Star Wars
Cobra
Lara
PlayKit
Ax
Arjki
Croinch
War Zone
Soccer
Rally
Manga
....e molti altri bellissimi soggetti da collezionare!
DISTRIBUTORE PER L'ITALIA:
Video Distribuzione S.r.l.
Sede Legale: Corso Milano, 19 - 35129 Padova (PD)
Sede Amm.va e Mag.no: via Gramsci, 3 - 30010 Campolongo Maggiore (Ve)
tel. 049 5848131 - fax: 049 5848761 - e-mail:viddis@protec.it
JACOBS & CO.
e-mail: jacobsuk@jacobsuk.com
http://jacobsuk.com
tel. +44 1718393517 - fax: +44 171 4377002
GRAPHICMIND - Castellanza

ostruisce il tombino ed entrateci dentro. Seguite la strada e raggiungerete una scatola che dovrete saltare per raggiungere l'ascensore che conduce a Twinkle Park.
Seguite il corridoio e arriverete nella sala principale ed entrate nell'ingresso di Twinkle Park per iniziare il primo stage di Big.

stage 1 TWINKLE PARK
ACTION STAGE

Una volta catturata la rana, uscite da Twinkle Park e vedrete apparire la chiave blu proprio lì dietro. Raccoglietela, andate a Station Square

e salite sul trenino che porta alle Mystic Ruins: scendete ed entrate direttamente nella caverna davanti, appoggiate la chiave nell'apposita serratura e aprirete il passaggio che conduce al secondo stage di Big, Ice Cap. Prima di entrare nel livello vero e proprio però, prendete il power-up Life Belt dallo spirito di Tikal nei pressi dello stagno, poi salite la scala ed entrate nel secondo livello.

stage 2 ICECAP
ACTION STAGE

A questo punto, se non avete ancora spaccato il pad dalla rabbia, uscite dalla

caverna e ritornate alle Mystic Ruins, dove ad attendervi troverete Tails e la ranocchia: dopo una sequenza animata, risalite sul treno e fate ritorno alla Station Square, dopodiché raggiungete l'hotel e andate nella zona con la piscina per iniziare il terzo stage di Big, Emerald Coast.

stage 3 EMERALD COAST
ACTION STAGE

Al termine di questa nuova maratona pescherecci a, la scena staccherà e vi ritroverete automaticamente sulla Egg Carrier: raggiungete la zona della nave con le tre porte e azionate l'interruttore che apre la porta centrale ed entrateci per raggiungere il quarto e ultimo stage di Big, Hot Shelter.

stage 4 HOT SHELTER
ACTION STAGE

Bene, siamo quasi alla fine: fondamentalmente rimane un solo scontro al termine (se così si può chiamare: messaggio per i Sonic Team... BUFFONI!). Godetevi tutto il filmato, camminate fino a raggiungere il centro del tempio, dopodiché preparatevi per un'altra sequenza al termine della quale vi

ritroverete nuovamente sulla Egg Carrier. A questo punto, attivate la Monorail con il pulsante verde e saliteci sopra per raggiungere il ponte principale della Egg Carrier: da qui cercate di raggiungere la parte più alta, distinguibile per il colore verde e scoprirete alcune cosucce interessanti: la ranocchia infame s'è mangiata il Chaos Emerald!
Assisterete alla trasformazione di Chaos 4 in Chaos 6 e tutto quello che dovrete fare è mirare con la vostra canna da pesca al circolino rosso che appare nella creatura. Basta un solo colpo e il gioco è fatto: sedetevi, maledicete i Sonic Team e preparatevi alle ultime due avventure.

L'AVVENTURA DI E-102 GAMMA

nsavate che Big fosse anomalo scoprirete che E-102 ha qualche piccola chicca da offrire, primo fra tutti l'armamento assolutamente devastante. Dopo l'introduzione che vede la nascita del robot, andate a sinistra dove troverete il Dottor Eggman che vi darà delle istruzioni per la prossima missione, nella quale dovrete distruggere il pupazzo di Sonic, ovvero il primo stage: Final Egg.

Stage 1 – FINAL EGG (ACTION STAGE)

Terminato il livello, scendete le scale dove si trova Eggman e dovrete affrontare per la prima volta il robot E-101 Beta, il vostro fratellone maggiore, per così dire.
Una volta vinto il combattimento assisterete a un filmato che vi introduce praticamente al nuovo stage arcade; vi ritroverete nei pressi del lungomare di Station Square e a questo punto dovrete raggiungere la piscina dell'albergo. Una volta arrivati a destinazione, appropinquatevi verso le barriere che sbarrano l'accesso alla spiaggia, dopodiché sparate ai tre bersagli per abbatterla e potere così accedere al secondo stage, Emerald Coast .

Stage 2 – EMERALD COAST (ACTION STAGE)

Portato a termine con successo il livello e trovata la rana di Big apparirà lo spirito di Tikal che, come già accaduto con gli altri personaggi, vi porterà indietro nel passato e vi fornirà altre indicazioni sullo oscuro svolgersi degli eventi. Salite verso il tempio, guardate il lungo filmato e alla fine entrate nella porta di destra per raggiungere la stanza del minigioco Whac-A-Sonic, proseguite e preparatevi ad assistere all'ennesima sequenza animata.

Sentirete allora Eggman fare la prova microfono e prima di raggiungerlo sul ponte principale della Egg Carrier, dovrete prima vistare una delle due porte a destra per entrare in possesso del primo power up di E-102, ovvero il Jet Booster che, d'ora in avanti, vi permetterà di planare per brevi tragitti. Uscite e raggiungete il ponte principale grazie all'ascensore situato nel mezzo della stanza e dopo una sequenza animata (beh, mettetevi il cuore in pace perché più si prosegue e meno si gioca con gli altri personaggi...), dovrete combattere direttamente con Sonic (basta mirarlo e via, ve ne libererete in men che non si dica...). Dopo tutta questo parapiglia, vi dovrete sorbire un altro filmato, finito il quale dovrete raggiungere la casa di Tails, raccogliere la chiave che ivi si trova e portarla nei pressi della caverna che si trova vicino al lago sulla destra. Posizionata la chiave sull'apposita serratura, sbloccherete l'accesso al terzo stage di Big, Windy Valley.

Stage 3 – WINDY VALLEY (ACTION STAGE)

Ora che anche Windy Valley è un ricordo tornate nella zona della fermata del treno e questa volta entrate nella caverna appena apertasi e saltate nel vortice. Seguite il tunnel fino a che non troverete un cancello con una scimmia di guardia: se con Sonic avete avuto bisogno di un power up, con E-102 basterà

sparare e il gioco è fatto: il quarto stage, Red Mountain, è servito.

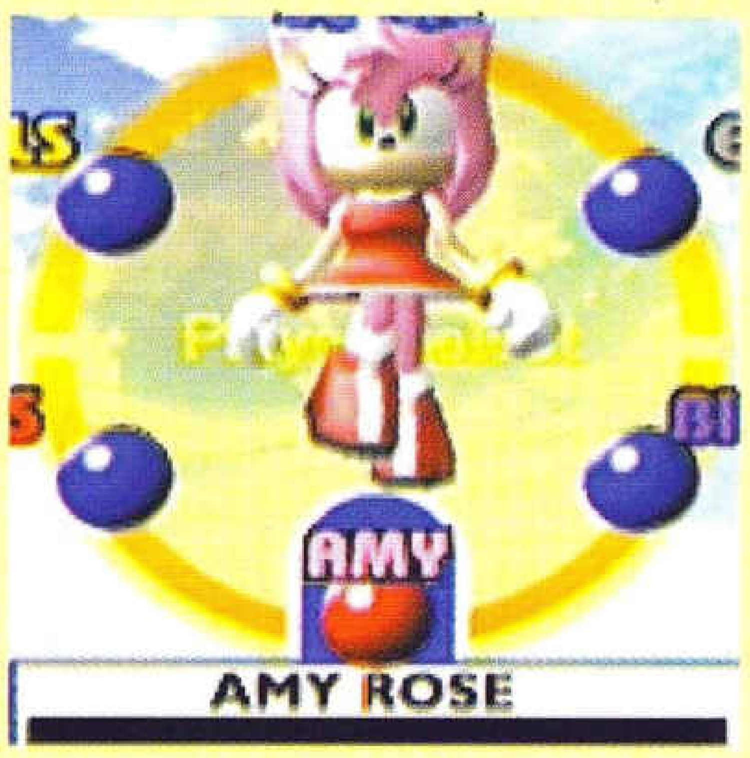
stage 4 RED MOUNTAIN ACTION STAGE

Abbiamo consegnato anche E-104 alla storia e la missione diventa sempre più complicata: a questo punto bisogna tornare come dei razzi alla Egg Carrier, ma questa volta basterà salire sulla zattera, raggiungibile dall'ascensore che si trova sotto la stazione della Mystic Ruins. Dovreste ritrovarvi automaticamente nella Egg Carrier: salite sul trasportatore e raggiungerete la stanza centrale dove troverete le tre porte già viste in precedenza. Questa volta entrate direttamente in quella centrale e vi ritroverete nel quinto stage, Hot Shelter.

stage 5 HOT SHELTER ACTION STAGE

Bene bene: ora che anche E-105 ci ha bellamente salutato è il momento di tornare sul ponte principale e seguire E-101 nella zona in cui avete combattuto con Chaos nel caso di Big e altri personaggi.
Al termine del combattimento, gustatevi il finale perché l'avventura con Amy risolverà parecchi dubbi...

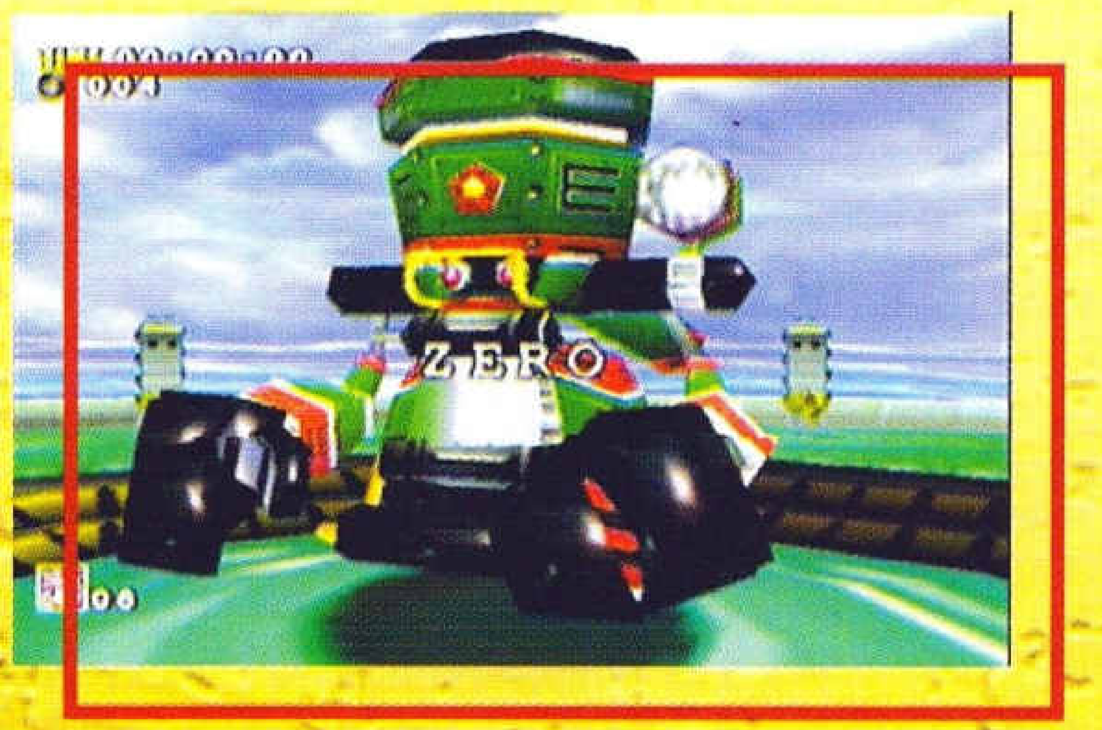
L'AVVENTURA DI AMY ROSE



avventura di Amy comincia abbastanza tranquillamente e, dopo la lunga sequenza iniziale, potrete prenderne finalmente il controllo. Andate all'hotel di Station Square e poi raggiungete la zona del casino, dove incontrerete Sonic e assisterete a un breve dialogo. Tornate all'albergo e recatevi verso l'ascensore di Twinkle Park sul lungomare, dove avrà luogo il primo stage di Amy, Twinkle Park appunto.

stage 1 TWINKLE PARK ACTION STAGE

Uscite da Twinkle Park e ritornate sul lungomare e al termine della scena, vi ritroverete imprigionati sulla Egg Carrier. Gustatevi la scena e al termine uscite dalla stanza, per passare al primo e unico minigioco di Amy, il Whack-A-Sonic. Il gioco consiste nel martellare i pupazzi che escono dalle buche: se si colpisce il pupazzetto di Robotnik si perdono duecento punti, Sonic blu vale cento punti e quello giallo ne vale cinquecento. Lo scopo è quello di superare il punteggio di 2000 e il gioco è fatto.



Prima di uscire dalla stanza, lo spirito di Tikal vi donerà il power up Warrior Feather, che vi metterà nelle condizioni di colpire i vostri nemici con lo Spin Hammer Attack. Uscite dal lato opposto della stanza e raggiungete la porta centrale per entrare nel secondo stage di Amy denominato Hot Shelter.

stage 2 HOT SHELTER ACTION STAGE

Verrete spediti nel passato: per proseguire dovrete girare su voi stessi e prendere il tunnel alle vostre spalle,

dopodiché assistete a un bel filmatino al termine del quale vi troverete di nuovo sulla Egg Carrier nella stanza della piscina. Uscite e assisterete a un nuovo filmato che farà da preludio al combattimento di E-102 e Sonic.

Seguite con attenzione la scena e alla fine vi ritroverete a Station Square, dove comincerà la ricerca di Amy dei parenti del passerotto.
Tornati a Mystic Ruins, raggiungete il carrello sul lato sinistro del lago in modo da arrivare alla Rain Forest dove si trova ancorata la Egg Carrier: andate in direzione del ponte e, una volta lì, entrateci. Portatevi nella zona in cui si trovano i sei interruttori sul pavimento e cercate di accenderli tutti contemporaneamente come avete fatto precedentemente con Sonic e avrete accesso al terzo stage, Final Egg.

stage 3 — FINAL EGG
ACTION STAGE

E' tempo di ritornare alla zona principale della Mystic Ruins, dove dovrete utilizzare la barchetta ancorata sotto la stazione del treno per raggiungere la Egg Carrier, oramai ammarata...
Seguite con attenzione la scena che vi verrà presentata e preparatevi all'ultimo combattimento con Zero, il robot che fino a questo momento vi ha dato la caccia.
Per farlo fuori basta semplicemente evitare i suoi attacchi e colpirlo fino a quando non urta le protezioni laterali elettrificate: a quel punto siete in grado di colpirlo per procurare del danno e non dovreste avere problemi a svolgere la stessa operazione per quattro volte. Bene, sparatevi tutta la scena finale e preparatevi per l'ultima grande sfida. Supersonic vi attende...

a Moncalieri (TO)
Corso Roma, 69
TEL. 011.682.26.35
Fax 011.606.89.85

AMICI Del Gioco

Per rivenditori
telefona o richiedi il nostro listino via fax allo 011.606.89.85

Visita nella tua città i nostri POINT

SUSA
YES VIDEO MUSIC
P.zza III Reggimento Alpini, 2/a

TORINO
COMPUTER GAMES
Via Monginevro, 86/bis Torino

CHIERI (TO)
Videotime
Via Carlo Alberto, 6

PALERMO
FUTURE GAME
FUTURE GAME • Via Vincenzo Errante, 18

MR. ALED
LA SPEZIA
C.so Nazionale, 274
SARZANA (SP)
Via XX Settembre, 53
CARRARA (MS)
Via Cavour, 17

N.B. I prezzi possono variare senza preavviso

DVD VIDEO

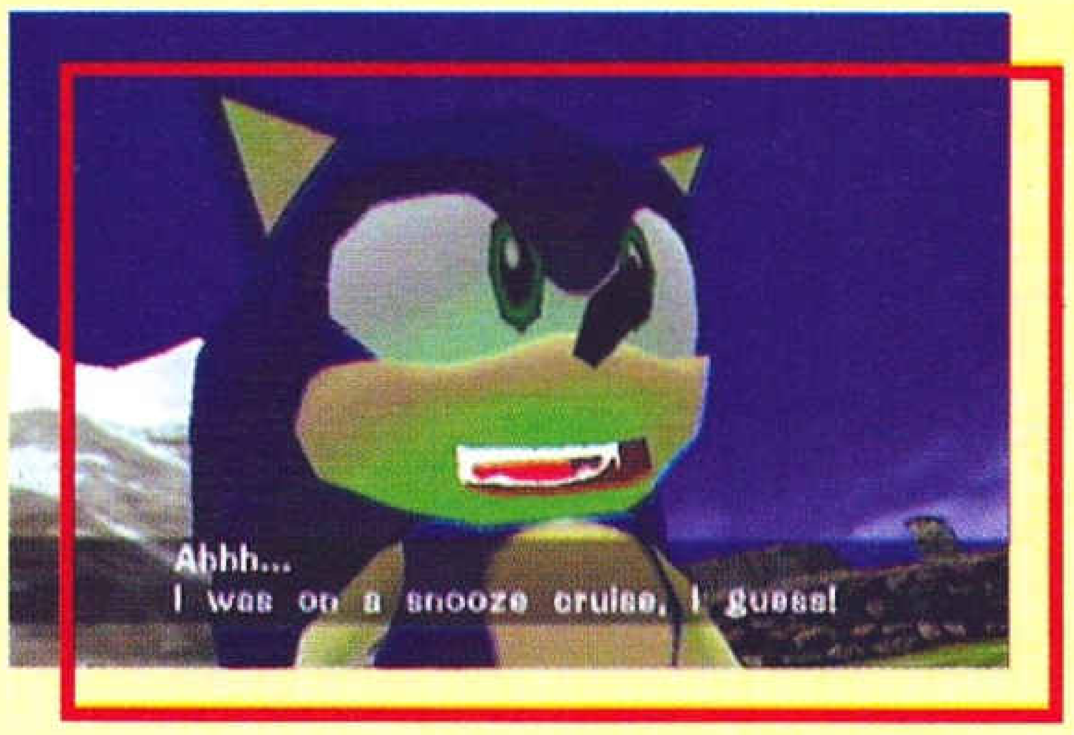
PC CD-ROM

PORTACHIAVI MAGLIETTE CAPPELLINI E GADGET VARI
Degli eroi dei cartoni e dei tuoi videogames preferiti

CI FAREMO IN 3 PER SODDISFARE OGNI TUO DESIDERIO
TELEFONA

Tutti i nomi e marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari

L'AVVENTURA DI SUPER SONIC!



endo completato tutte e sei le avventure dei personaggi standard, una volta che tornerete nel menu ADVENTURE, troverete una voce Super Sonic completamente nuova e un punto interrogativo a rappresentarla. Questa sezione è praticamente una sorta di film interattivo, con moltissime sequenze animate di grandissimo spessore e una realizzazione tecnica a dir poco sensazionale. Dopo la splendida intro che fa da preludio alla distruzione di Station Square e all'avvento di Perfect Chaos, dirigetevi alla Floating Island prendendo il carrello da minatore alla sinistra del lago. Cercate i corpi di Knuckles e Robotnik, dopodiché rimettetevi comodi e godetevi tutto quello che accade tra Sonic e Tikal nel passato e quando verrete riportati alla realtà da Tails, incamminatevi verso la Rain Forest (passando per la solita caverna davanti alla stazione del treno) e arrivati nei pressi del Tornado 2, apparirà Chaos che si "magnerà" l'ultimo Chaos Emerald. Mai come questa volta, mettetevi comodi e gustatevi lo splendido filmato (che tra le altre cose è parzialmente già stato fatto vedere durante la intro...).

A questo punto, Sonic verrà trasformato dai sette smeraldi in Super Sonic (non vi dico nulla di più, guardate e basitevi!) e si profila quello che, a occhio e croce, rimarrà uno scontro tra i più spettacolari che abbia mai visto in un videogioco (dopo quello di Cloud con Sephiroth, ovvio...).

Nei panni di Super Sonic, partite con cinquanta anelli che si consumano con il passare dei secondi. Dovrete cercare di mantenere il vostro numero di anelli molto alto e correre come dei disperati senza urtare oggetti o venire colpiti da Perfect Chaos, visto e considerato che la velocità è l'arma fondamentale per batterlo. Raggiunta una certa velocità infatti, Super Sonic si trasforma in una specie di fulmine giallo e tutto quello che dovrete fare è entrare direttamente nel corpo di Perfect Chaos, attraversarlo e uscire dalla testa (questa è una procedura automatica, ma se non siete abbastanza veloci, non riuscirete a procurare del danno...).

Per terminare anche questo combattimento con successo, dovrete abbattere Perfect Chaos per ben due volte, ma fate sempre attenzione agli anelli in vostro possesso e cercate di conquistarne più che potete nel tragitto che ogni volta vi divide da Perfect Chaos. Che altro dire se non di mettervi comodi per l'ultima volta e godere pienamente del finale vero e proprio? Che capolavoro, ragazzi...

D'Avino & Micheletti Smdgrafica@planet.it

DINO CRISIS

Parte 2 di 2

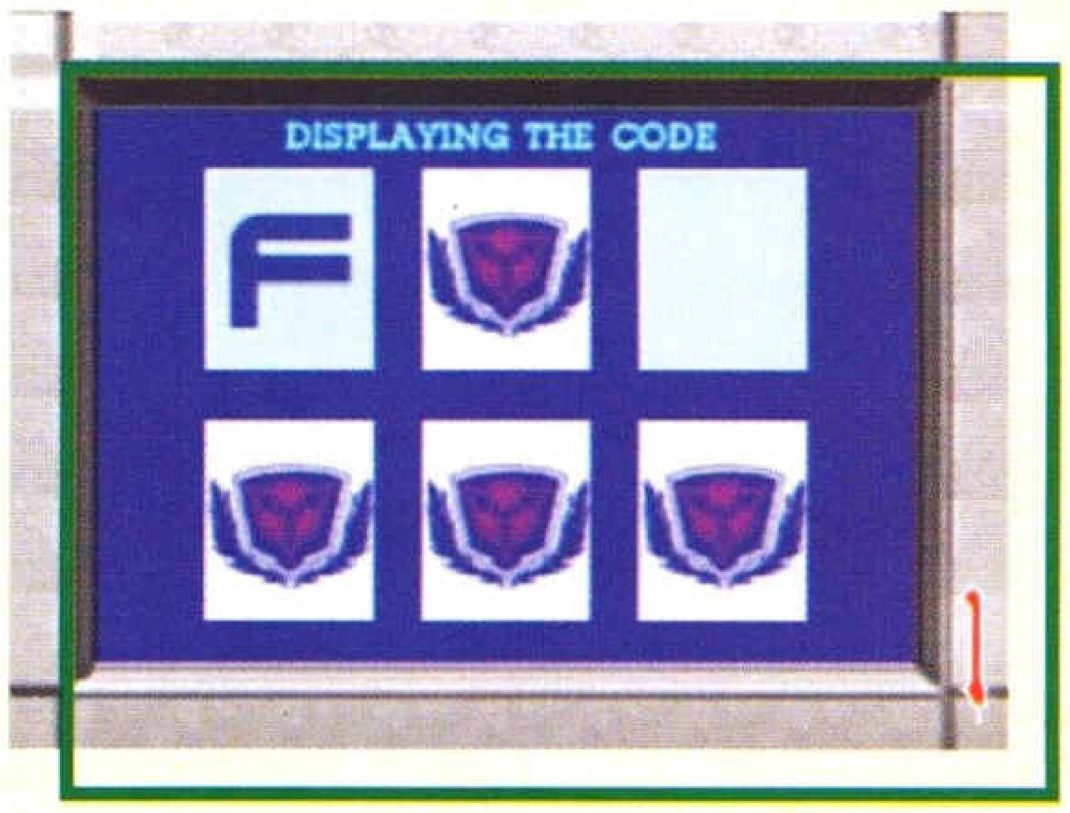
Scusate. A causa di un mio errore di trascrizione dagli appunti, l'ultimo enigma affrontato dalla bella Regina al termine della prima parte della soluzione pubblicata il mese scorso risulta impossibile da superare seguendo quanto da me scritto. Sono veramente desolato per quanto è accaduto, sia verso i lettori che hanno trovato una soluzione imperfetta, sia verso i miei colleghi presenti in redazione che giornalmente si sono sorbiti le giuste lamentele telefoniche da parte dei lettori...

ERRATA CORRIGE

Ecco di seguito la giusta sequenza per risolvere l'enigma del pannello di controllo della Stanza Simulazioni:
Iniziate girando le figure in questo modo:
Figura di Destra: *Giratela a destra 1 volta*
Figura di Centro: *Giratela a destra 1 volta*
Figura di Sinistra: *Non muovetela*
e poi sovrapponetele prendendole in questo ordine: Figura di Destra, Figura di Sinistra, Figura di Centro.

La scelta di Rick - Secondo Bivio

Visto che la nostra missione primaria consiste nel trovare il Dr. Kirk ho deciso di proseguire l'avventura seguendo la via più veloce e sicura suggerita da Rick. Entrate quindi nella Stanza Simulazioni e avvicinatevi al computer vicino alla botola di emergenza, così da dare inizio a un nuovo puzzle in cui dovrete inserire tre codici di difficoltà crescente e sbloccare la serratura elettronica che sigilla la botola. Qui dovrete munirvi di carta e penna e segnare le lettere generate casualmente a ogni partita che vi verranno mostrate. Le tre prove di difficoltà crescente funzionano in maniera seguente: (foto: dino2_001)
1 -> Vi vengono mostrate le lettere da memorizzare scoprendo una serie di carte posate sul dorso.
2 -> Vengono girate due carte alla volta, una con la lettera e una bianca. Voi logicamente segnate le lettere e non fatevi distrarre dalla carta fasulla.
3 -> Vengono girate tutte le carte mostrando sei lettere alla volta, poi queste tornano a essere coperte lasciandone una in mostra. Segnatela.
Risolto questo enigma, magari facendo uso dei due tentativi aggiuntivi che vi vengono dati dal gioco, scendete per la scala e dopo aver attraversato il corridoio vi ritroverete nella Stanza Trasferimenti S1 in compagnia del Dr. Kirk e di Gail. (foto: dino2_002)



La scelta di Gail - Secondo Bivio

Confidando sulla forza bruta dovrete arrivare nella Stanza Trasferimenti S1 superando un gran numero di dinosauri. Per nostra fortuna la maggior parte di essi può essere evitata, risparmiando così un sacco di munizioni. Iniziate andando a sinistra, aprite la porta che conduce all'Area di Ricerca ed evitate i due raptor presenti correndo per il corridoio. Arrivati alla fine aprite la porta seguente e vi ritroverete nella Biblioteca, correte in giù verso lo schermo, fate due svolte proseguendo sempre nella stessa direzione e poi entrate nella porta a sinistra vicino allo schermo blu. (foto: dino2_043) Arrivati nel Corridoio S1 correte dritti per raggiungere velocemente la prossima uscita e nella Sala S1 non badate al raptor addormentato nell'angolo in alto. Voi scendete verso il fondo a destra, al cambio dell'inquadratura proseguite all'interno del nuovo ambiente in alto a sinistra e al nuovo cambio di telecamera scendete verso il basso così da trovare la porta seguente. Da qui arriverete al Corridoio Trasporto Materiali, unico punto in cui è consigliabile combattere contro l'unico raptor presente visti gli spazi ristretti. (foto: dino2_044) Al termine dello scontro aprite la porta di legno che avete di fronte per raggiungere la meta desiderata e far iniziare la sequenza animata che si ricollega alla trama di Rick.

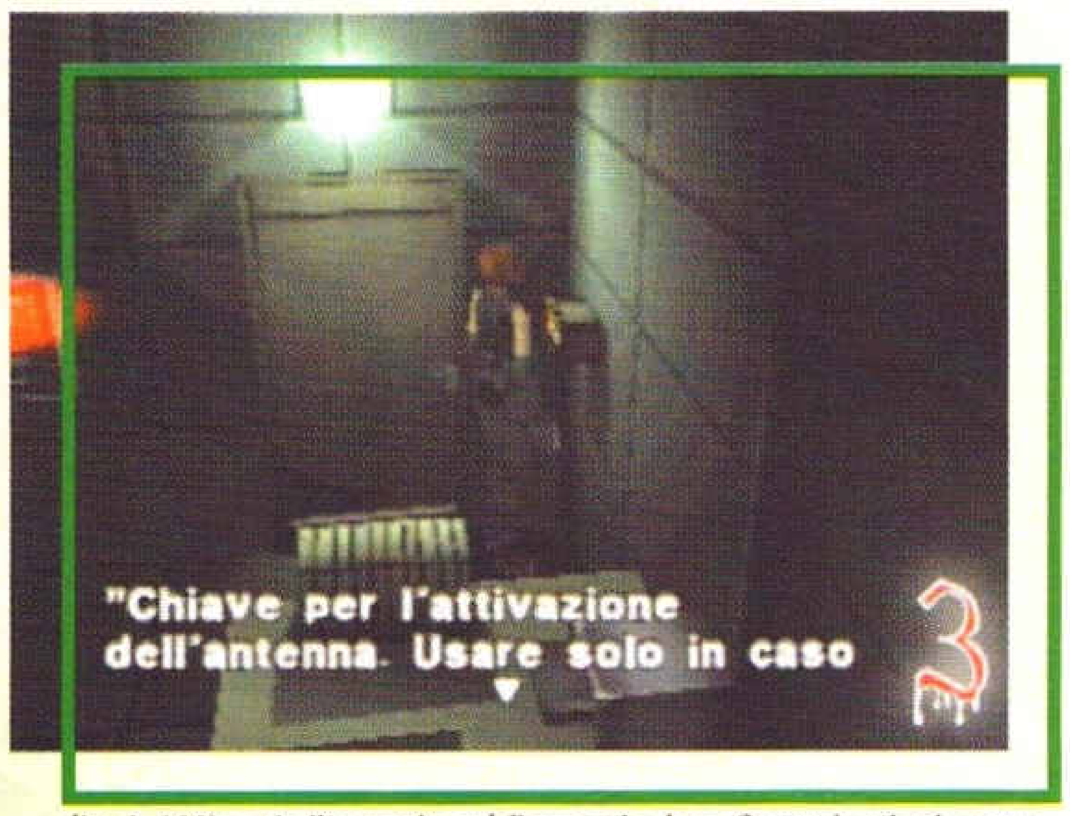
Qui dopo la discussione tra il dottore e Gail otterrete il pass per far funzionare l'ascensore presente nella Stanza di Controllo IP. La vostra missione consisterà nel raggiungere la Stanza dell'Antenna, attivare il ripetitore e chiamare in soccorso l'elicottero di salvataggio. Gail vi lascerà seguendo il Dr. Kirk dandovi appuntamento all'eliporto e quando avrete di nuovo il controllo su Regina scendete superando

Titolo	Formato
DINO CRISIS	Playstation

le casse ed entrate nella prima porta che trovate. Eliminate il raptor, passate la Sala S1 e di seguito non fate caso ai rumori di altri dinosauri e correte spediti verso la porta che conduce al Corridoio Ambulatorio. Superate di slancio gli Amasgus e salite le scale della Stanza di Controllo. Prima di entrare nella porta alla vostra destra andate alla fine del corridoio così da salvare la partita nell'Ufficio Gestione e di seguito tornate indietro per entrare nella Stanza di Controllo 1P. Potrebbe farvi comodo portare con voi una Resurrezione e quando siete pronti scendete nella Stanza Comunicazioni prendendo l'ascensore.

Stanza Comunicazioni

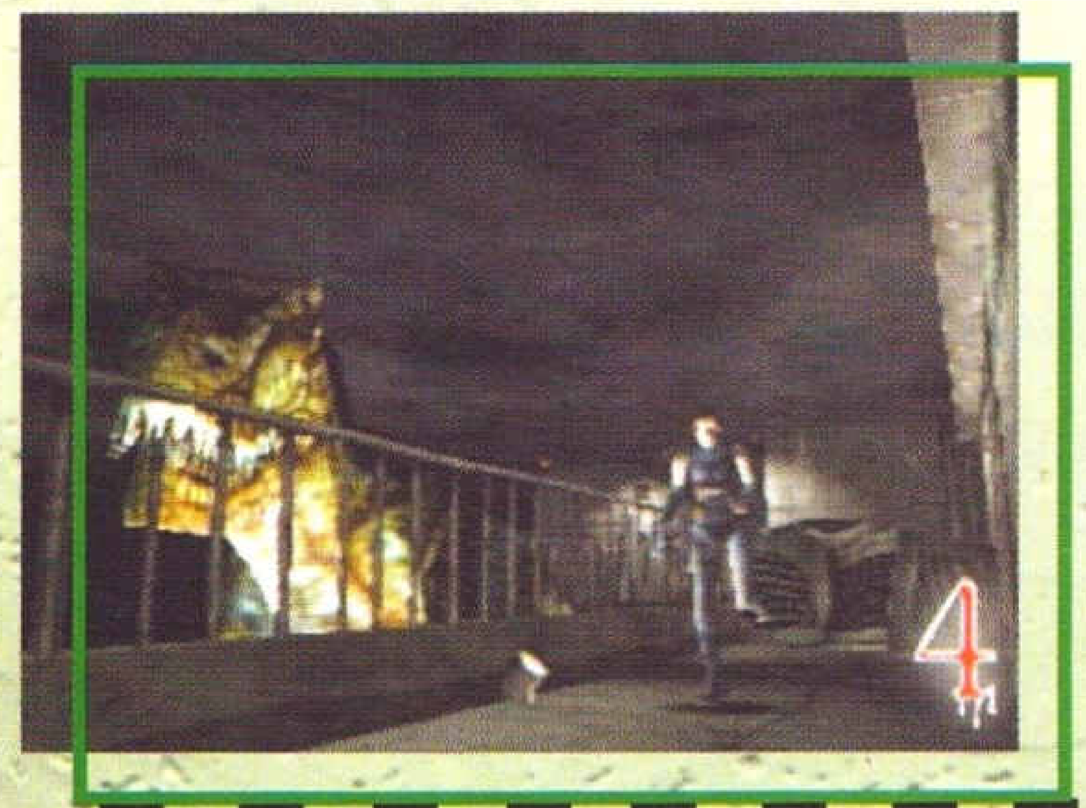
Oggetti: *Chiave Antenna, Munizioni Slag*
Nemici: *Nessuno*
Prendete le munizioni poste per terra e poi avvicinatevi al pannello colorato vicino alla porta per recuperare la Chiave Antenna. In caso ne abbiate bisogno potrete rifornirvi di munizioni utilizzando la cassetta d'emergenza rossa posta nel muro. Sbloccate la porta (foto:

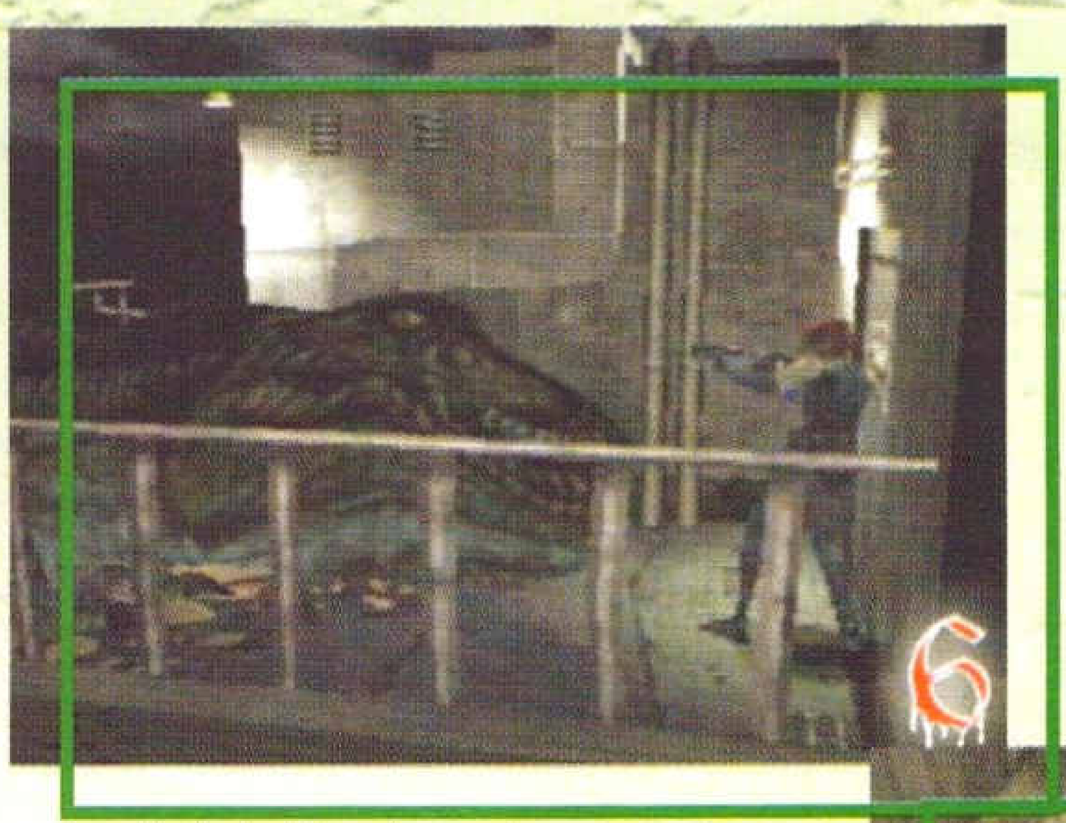


dino2_003) e vi ritroverete nel Passaggio Area Comunicazioni, correte verso sinistra e entrate nell'ultima porta sulla sinistra così da raggiungere la Stanza dell'Antenna. Qui vi basterà inserire la Chiave in vostro possesso nella fessura relativa e osservare la sequenza animata di attivazione del ripetitore. Fatto ciò uscite dalla stanza e dopo aver constatato con terrore che le porte presenti si sono chiuse automaticamente iniziate ad intimorirvi, visto che sta arrivando a farvi una sorpresina il simpatico T-Rex.

Lo scontro con il T-Rex

Il bestione vi assalirà tirandovi una craniata mica da ridere, che Regina eviterà gettandosi a terra. Qui voi riprenderete il controllo del personaggio, quindi iniziate a correre a tutto spiano lungo il corridoio senza preoccuparvi delle due cadute in cui sarà coinvolta Regina. (foto: dino2_004) Quando girerete l'angolo e vi sarete rialzati impugnate il fucile e sparate quattro precisi colpi al bestio quando questo avvicinerà la testa per azzannarvi. (foto: dino2_005) Così





facendo darete inizio alla prossima sequenza in cui Rick vi chiamerà per comunicarvi che le porte sono state sbloccate e vedrete Regina aprire in tutta fretta l'uscita alle sue spalle. (foto: dino2_006)

Vi ritroverete nella Stanza Comunicazioni in cui l'eroina si metterà in contatto con il team di soccorso riuscendo a chiamare un elicottero in grado di portarli in salvo. Fatto ciò verrete contattati da Rick, il quale vi dirà di raggiungere l'eliporto passando per l'Ingresso Principale, che vi verrà mostrato chiaramente anche dalla mappa. Per raggiungere questa locazione risalite mediante l'ascensore, uscite dalla Stanza di Controllo 1P, andate a sinistra e entrate nell'Ufficio Gestione, salvate la partita mentre uscite dall'altra porta presente nella stanza e dopo aver risalito il corridoio vi ritroverete all'Ingresso Principale. Scendete verso destra e aprite la grossa porta nera così da

ritrovarvi...

Area Davanti all'Ingresso

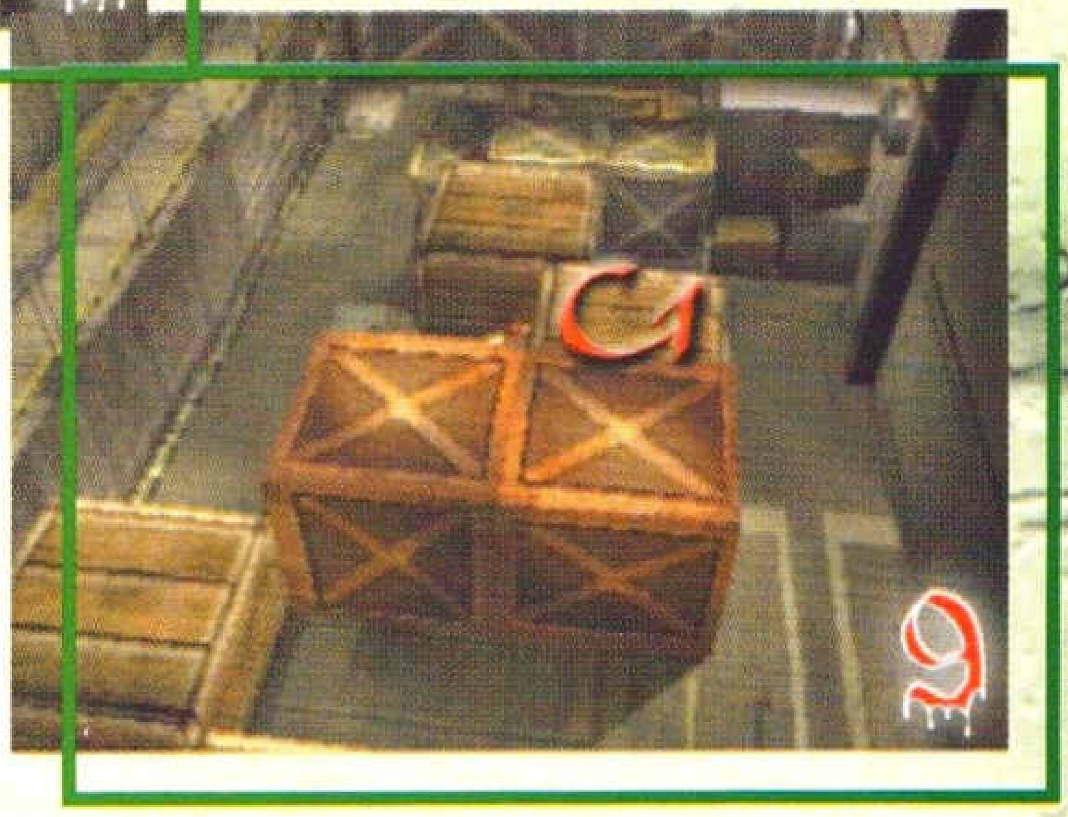
Oggetti: *Munizioni SG o Anestetico*
Nemici: *Nessuno*
Verrete attaccati da due Pterodattili che io però vi consiglio di evitare scappando e raggiungere al più presto la porta che vi porterà al...(foto: dino2_007)

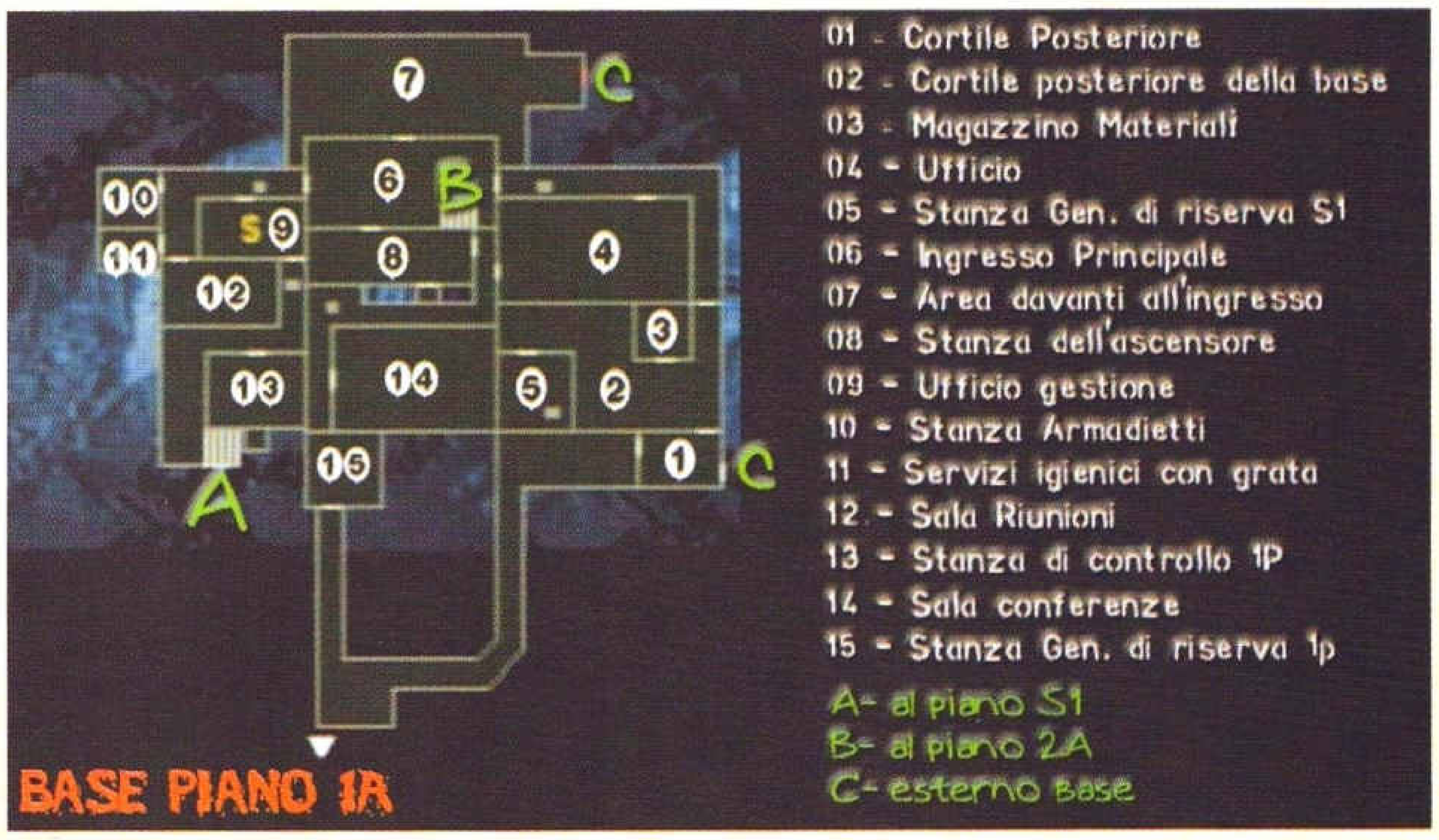
Passaggio per l'Eliporto

Oggetti: *Nessuno*
Nemici: *2 Raptor*
Correte spediti per il corridoio e non curatevi dei due dinosauri che vi assaliranno saltando giù dalla recinzione. Evitateli e quando arriverete alla fine del passaggio entrate nella porta di destra. (foto: dino2_008)

Hangar Aeroplani

Oggetti: *(Lanciagranate se giocate a livello Normale), Munizioni Granate, Anestetico*
Nemici: *Nessuno*
Per prima cosa salite per la scalinata a sinistra e arrivati in fondo alla passatoia prendete le Granate ed eventualmente il lanciagranate. Leggete la nota e poi tornate indietro. Preparatevi per superare un nuovo puzzle, in cui spostando determinate casse di legno dovrete liberarvi la via per l'uscita. Le casse da spostare sono disposte nelle due schermate rappresentate in figura. Voi non dovrete fare altro che seguire le indicazioni che seguiranno riferite alle casse relative. (foto: dino2_009-010)





Spostate quindi la cassa:
C1 -> DESTRA
C2 -> DESTRA
C3 -> GIU'
C4 -> DESTRA
C5 -> SU
A questo punto avrete libero accesso alla porta di uscita, ma prima di imboccarla prendete l'anestetico posto nell'angolo.

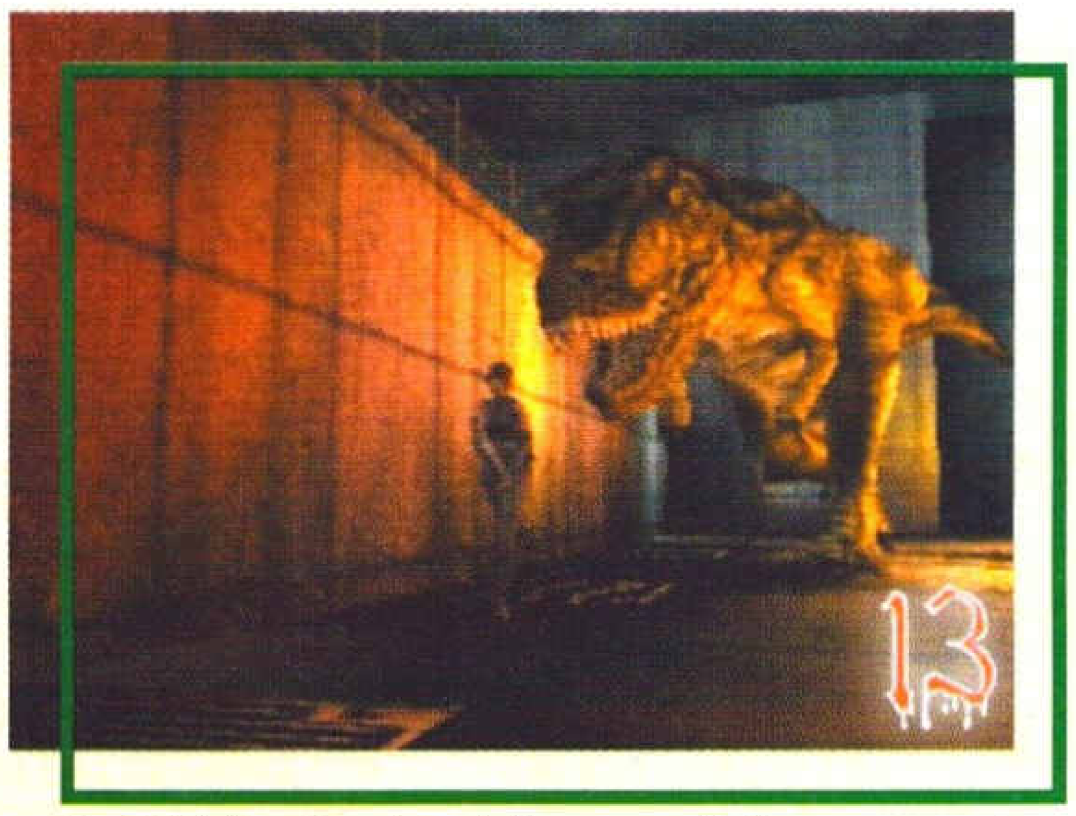
Eliporto

Oggetti: *Nessuno*
Nemici: *T-Rex*
L'arrivo dell'elicottero ci verrà mostrato con una nuova sequenza animata in computer grafica, ma la sua apparizione verrà guastata dal sopraggiungere del sempre più invadente T-Rex, che non lascerà scampo ai nostri soccorritori facendoli schiantare a terra. (foto:

Massimo "Vlad" Monti

dino2_011) In mezzo a questo trambusto il Dr. Kirk riuscirà a fuggire mentre Rick si dirigerà verso la porta di uscita per cercare di sbloccarla. (foto: dino2_012) A questo punto riacquisteremo il controllo di

Regina, equipaggiatevi con il lanciagranate e mentre scappate dal bestione alle vostre spalle cercate di guadagnare la distanza sufficiente per colpirlo con la potente arma in vostro possesso. (foto:

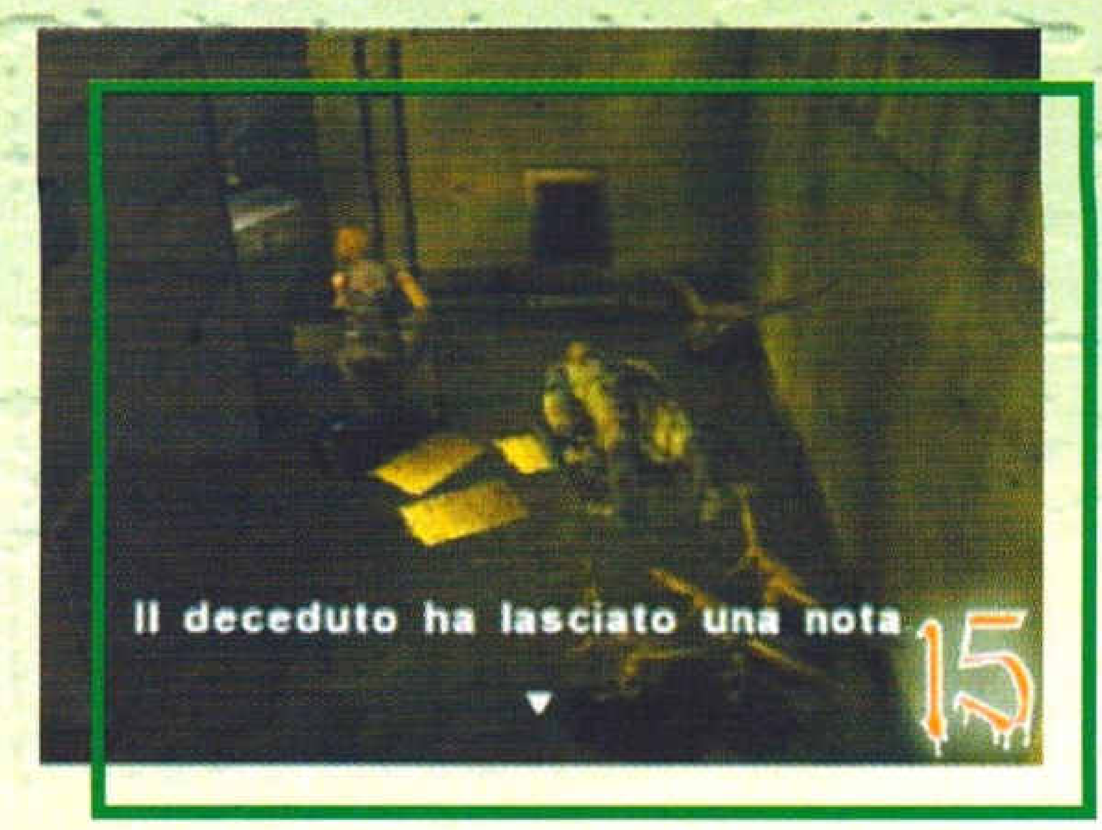


dino2_013) Dopo tre colpi andati a segno sentirete uno sparo: sarà Rick che vi indicherà la via d'uscita. Non deconcentratevi e continuate a scappare dal T-Rex mentre vi dirigete verso l'ascensore e rilassatevi solo dopo che ci sarete saliti.

Una volta messo in moto l'Ascensore di Collegamento N.2 inizierete a scendere, fino a quando pure questo si bloccherà lasciandovi sospesi a mezz'aria nei pressi della porta che conduce al...

Passaggio Sotterraneo

Oggetti: *Nessuno*
Nemici: *Amasgus*
Scendete per il corridoio e dopo la sequenza animata in cui verrete



assaliti da un gran numero di Amasgus correte via girando a destra in presenza della rientranza così da entrare nella...(foto: dino2_014)

Stanza Materiali

Oggetti: *Anestetico, Pass Trasporto Piano S3*
Nemici: *Amasgus*
Andate all'altro lato della sala e senza badare ai molti dinosauri presenti prendete con molta rapidità il pass esaminando il corpo steso a terra e poi leggete la nota lì vicino così da scoprire importanti informazioni sulla nuova, possibile, via di fuga. (foto: dino2_015) Fatto ciò uscite e scendete verso destra così da raggiungere Rick all'Ascensore di Collegamento N.1. Qui il compagno vi dirà di essere riuscito a riparare il guasto e quindi potrete risalire per ritrovarvi all'Ascensore Grande. Utilizzatelo senza indugio e dopo la sequenza in cui verrete di nuovo fermati da un calo di energia arriverete finalmente alla Stanza Trasferimenti S3. Dopo esservi sentiti con Gail che si trova al piano S3 il vostro prossimo compito consiste nel preparare una via di fuga e ridare energia al complesso.

Stanza Trasferimenti S3

Oggetti: *Granate, Munizioni SG*
Nemici: *Nessuno*
Poiché la batteria del generatore è fuori uso dovrete andare a recuperarne una funzionante. Dirigetevi quindi verso la porta bianca in alto a sinistra rispetto a dove vi trovate (sulla mappa è la porta in basso a destra) recuperando prima i due oggetti sparsi per l'area.

Stanza del Generatore di Riserva S3

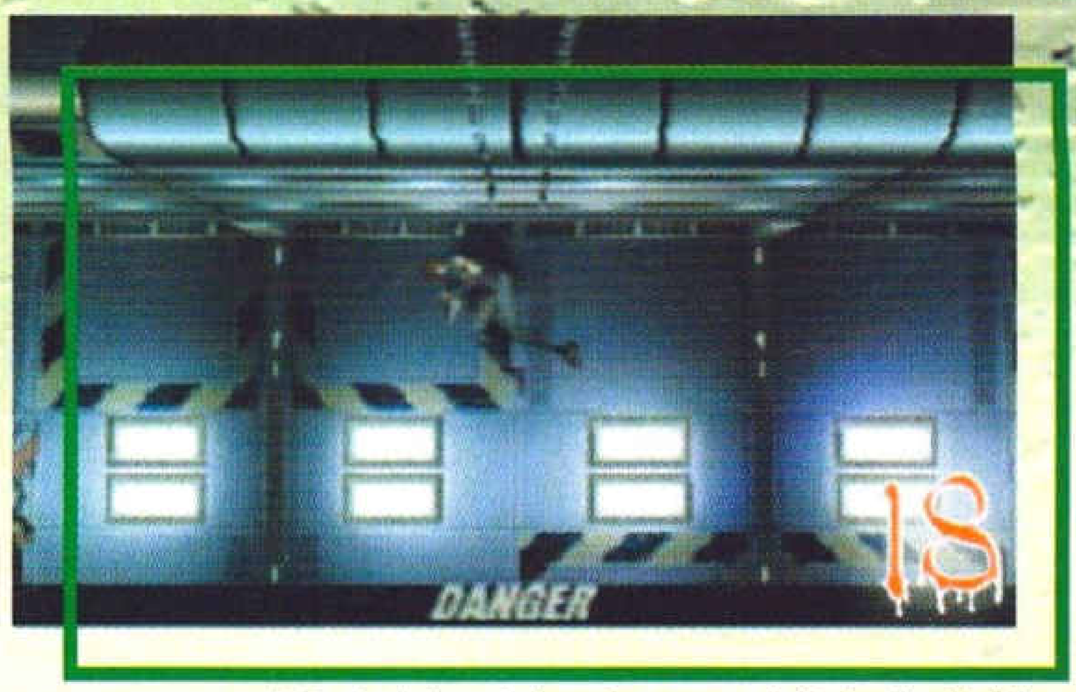
Oggetti: *Batteria Bianca, Munizioni SG*
Nemici: *Nessuno*
Prendete la batteria presente nel pannello e spostate lo scaffale in fondo alla stanza per prendere le munizioni. Uscite dalla stanza e date il tutto a Rick così da ripristinare la corrente. Fatto ciò seguite il vostro compare ed entrate nella...

Stanza Controllo S3

Oggetti: *Anestetico, Scheda Gru S3/2, Scheda Gru S3/1, Spina*
Nemici: *Nessuno*
Prendete tutti gli oggetti sparsi per la stanza e utilizzate in caso di bisogno le due casette di emergenza presenti sul muro. La spina si trova nascosta dietro lo scaffale mentre se volete potrete leggere degli appunti dal diario posto sulla scrivania dietro il vetro verde. (foto: dino2_016) Fatto ciò lasciate Rick che si occuperà del sistema di sicurezza e uscite dalla porta a sinistra dopo aver salvato la partita per occuparvi della via di fuga.

Magazzino Armi

Oggetti: *Resurrezione, DDK Dati "W"*
Nemici: *2 Theizinos*
Seguite la strada principale e prendete la resurrezione dall'insenatura, poi avvicinatevi alla grata metallica per individuare il DDK vicino al corpo, (foto: dino2_017) che però non potrete prendere poiché partirà

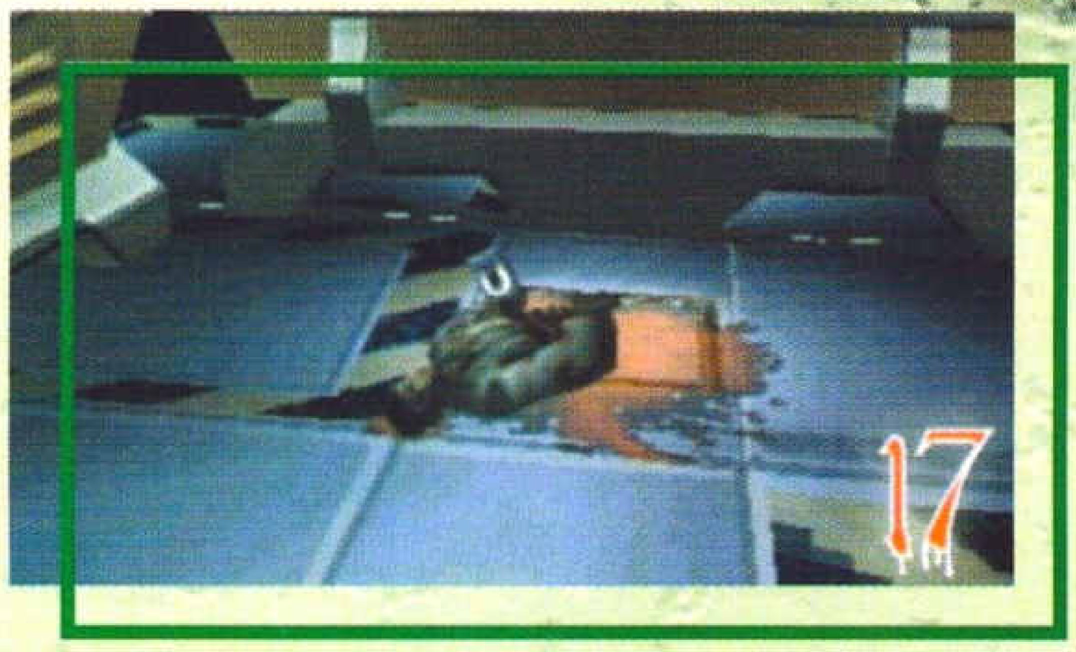


una sequenza di Pericolo in cui dovrete premere tutti i pulsanti del pad per evitare di venir schiacciati dal container. Dopo essere rotolati via dalla scomoda posizione in cui vi trovavate non perdete tempo ad affrontare i due nuovi dinosauri che vi assaliranno ma entrate immediatamente nella grata del garage in alto a destra. (foto: dino2_018)

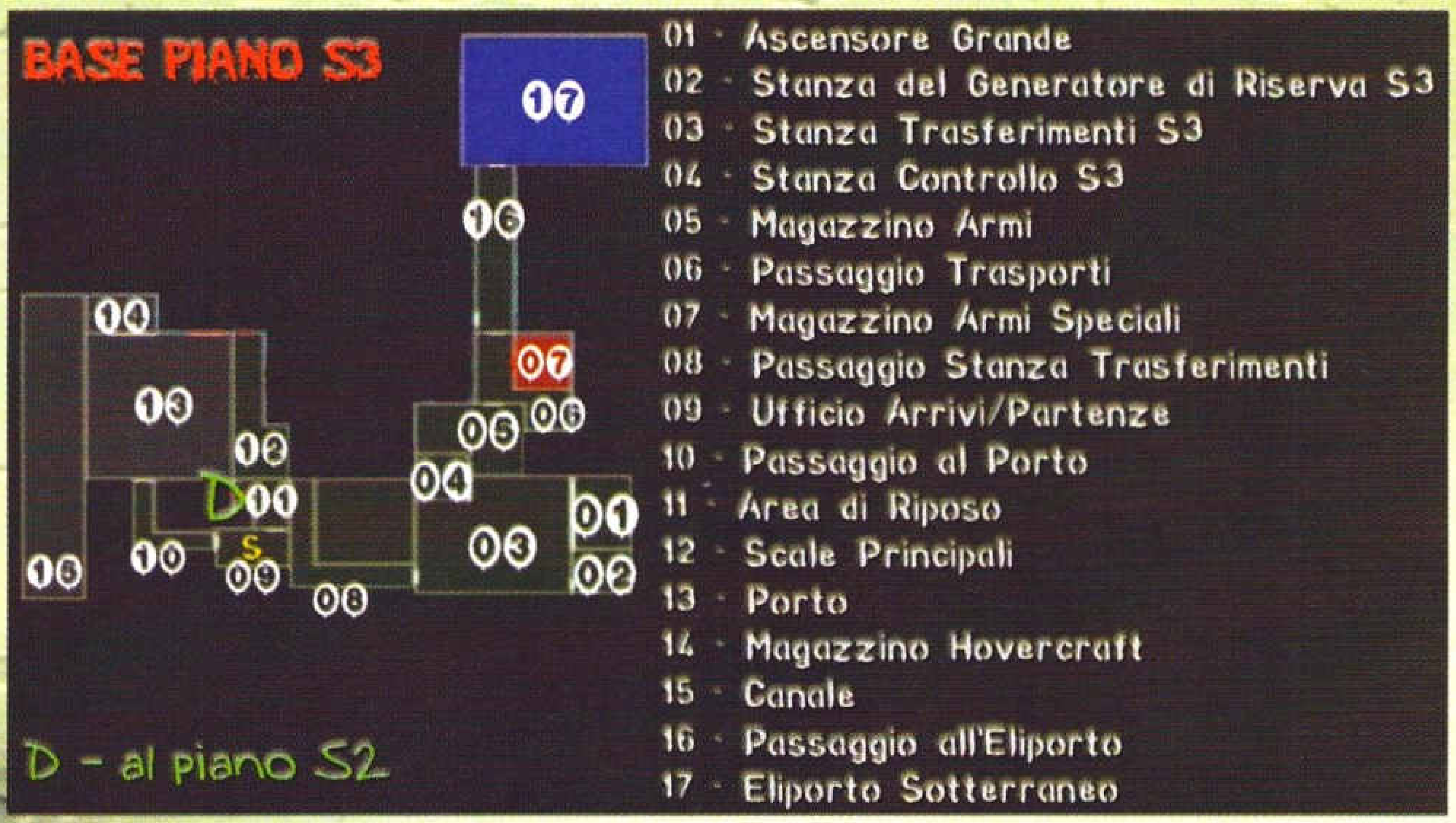
Passaggio Trasporti

Oggetti: *Scheda Gru S3/3, Chiave Area Trasporto*
Nemici: *Theizinos*
Uccidete il dinosauro con quattro colpi di fucile (oppure con uno di lanciagranate ben piazzato), prendete i due oggetti posti sulla cassa in basso a sinistra e poi tornate indietro al Magazzino Armi. Qui salite per la scala a sinistra della grata, andate a sinistra e salite nuovamente. Utilizzate la Scheda Gru N.1 sul pannello di controllo e spostate la gru come segue:
1 -> 2 destra, hook, 2 sinistra, release
2 -> 3 su, hook, 2 sinistra, release
3 -> 3 su, 1 giù, 2 destra, hook, 2 sinistra, release
4 -> 3 su, 2 destra, hook
exit

Così facendo vi siete liberati la via per raggiungere il cadavere e la scheda DDK. Scendete quindi dalle due scale e fate il giro tra i container per recuperarla. Ora tornate indietro passando per la porta dalla quale siete entrati la prima volta, passate dalla Stanza Controllo S3 alla Stanza Trasferimenti S3 e quando vi ritroverete nell'area in cui Rick ha riparato il generatore principale dirigetevi verso il fondo a destra per entrare nella prossima porta ora accessibile grazie alla



Non aspettare che i chip del tuo Pc si fondano per colpa dei tuoi folli esperimenti al computer.
PC ACTION
Se vuoi continuare fallo almeno con cognizione di causa.
OGNI MESE IN EDICOLA DA XENIA EDIZIONI



Chiave Area Trasp.

Passaggio Stanza Trasferimenti

Oggetti: *Munizioni Slag*
Nemici: *2 Theizinos*

Cercate di evitare i due nemici correndo lungo il corridoio fino a raggiungere la porta sulla sinistra e le munizioni Slag lì accanto. (foto: dino2_019) Così facendo risparmierete un bel po' di colpi anche se probabilmente verrete assaliti da uno di questi esseri all'interno del prossimo locale.

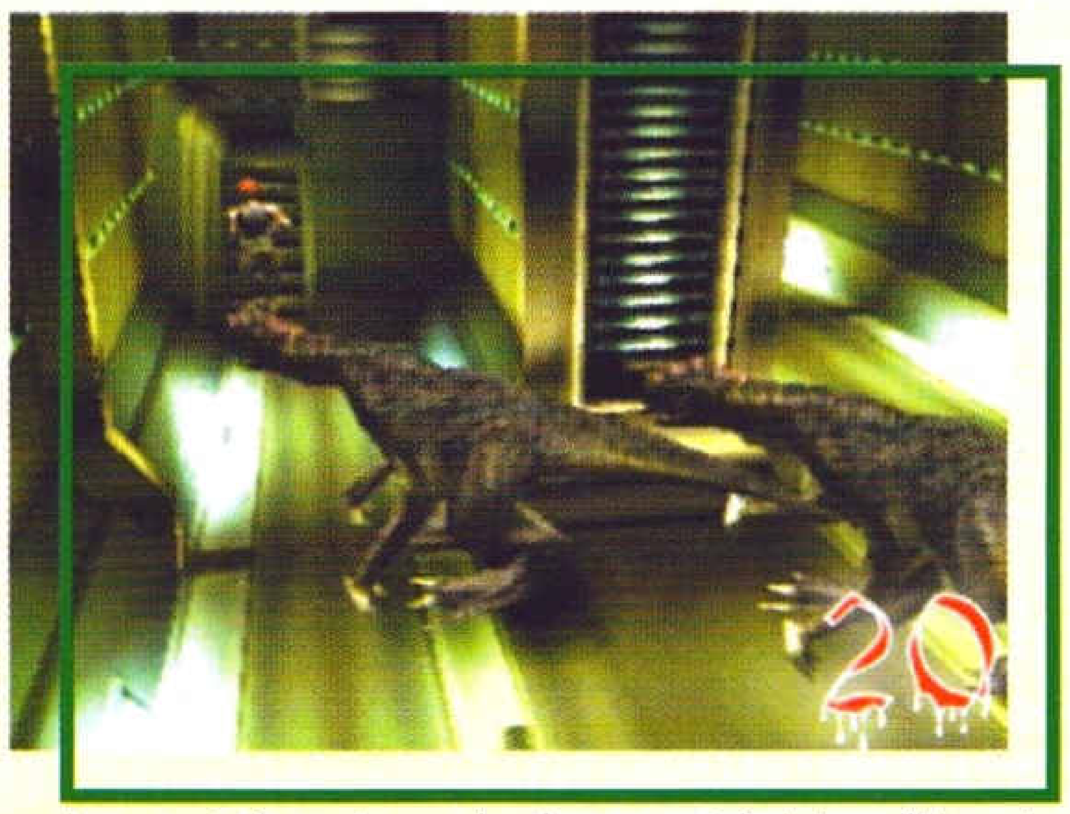
Area di Riposo

Oggetti: *Spina*
Nemici: *Nessuno*

Prendete la spina dal cadavere e esaminate la mappa verde sul muro per immagazzinare i dati relativi al piano S3 e completare la vostra cartina. Fato ciò entrate nella porta a sinistra della mappa.

Scale Principali

Oggetti: *Nessuno*
Nemici: *2 Theizinos*



Appena entrati correte verso lo schermo e poi girate immediatamente a destra così da raggiungere le scale ed evitare di dover affrontare due pericolosi dinosauri. (foto: dino2_020)

Passaggio per Area Esperimenti

Oggetti: *Anestetica*
Nemici: *Raptor*

Prendete l'oggetto nell'angolo ed eliminate il raptor sfruttando la pistola. Seguite il corridoio ed entrate nella porta posta alla fine così da ritrovarvi...

Stanza Pass di Sicurezza

Oggetti: *DDK Dati "S", Spina, Chip-Chiave S2/I*
Nemici: *Nessuno*

Passate per il rilevatore e nel caso stiate impugnando un'arma farete scattare l'allarme. (foto: dino2_021) Niente di che preoccuparsi comunque. Entrate nella porta scorrevole a sinistra e una volta all'interno della stanza dirigetevi in basso a sinistra per individuare la serie di schermi con le scritte di allerta che prontamente analizzerete per disattivare la suoneria.

Fatto ciò prendete il DDK posto sopra i computer, poi leggete il diario rosso e prendete la spina e la Chiave elettronica vicino al corpo esanime sulla sedia. Fatto ciò utilizzate il Chip-chiave S2/I nel dispositivo a sinistra del monitor blu e infine uscite dalla medesima porta scorrevole dalla quale siete entrati. (foto: dino2_022) Tornate indietro e dopo aver salvato la partita salite per il condotto di ventilazione senza curarvi di eventuali dinosauri.

Cunicolo S2

Oggetti: *Anestetico*
Nemici: *Nessuno*

Andate dritti, girate a destra, prendete l'anestetico e poi scendete per ritrovarvi nella...

Area Esperimenti

Oggetti: *Anestetico (P), Chiave Livello C*
Nemici: *Losoraptor (in un secondo momento)*

Vi troverete davanti a tre vie percorribili. Visto che a destra siete bloccati dalle barriere laser andate a sinistra, salite per il corridoio, prendete l'anestetico e poiché non potete entrare nella prima porta sulla sinistra entrate nella successiva sempre a sinistra, vicino alle due casette di emergenza (rossa e verde).

Area di Riposo

Oggetti: *Spina*
Nemici: *Nessuno*

Qui incontrerete Gail, che dopo un paio di battute se ne andrà nuovamente, risultando sempre più sospetto. Prendete la spina dall'armadio, leggete il diario giallo sulla sinistra e notate il computer che necessita di una chiave di livello A.

Ritornate nell'Area Esperimenti e questa volta scendete per il corridoio di mezzo, avvicinatevi all'oggetto posto sul lato del corridoio e preparatevi ad affrontare una nuova sequenza di Pericolo. (foto: dino2_023) Avrete infatti a che fare con un Losoraptor che fuoriuscirà dalla grata sul pavimento. Eliminatelo, prendete la Chiave Livello C e entrate nella porta a destra.

Stanza Progetto-Stabilizzatore

Oggetti: *DDK Codice "W"*
Nemici: *Nessuno*

Prendete il DDK che individuerete sin dall'entrata e leggete le note scritte nel diario giallo posto sul tavolo per ottenere importanti informazioni sui prossimi enigmi.

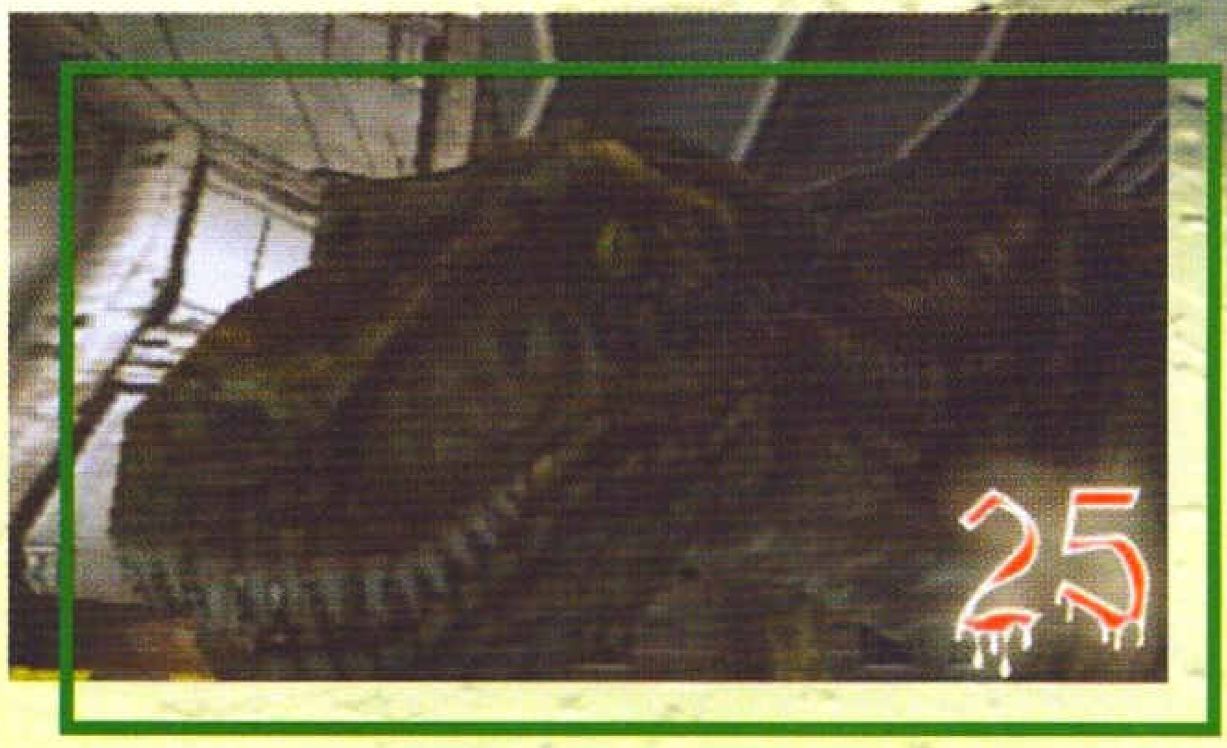
Uscite dalla stanza, ritornate alla bocca di ventilazione e risalite al Cunicolo S2. Una volta ridiscesi tornate indietro lungo il corridoio e scendete le Scale Principali così da essere contattati da Rick il quale vi informerà dello sblocco delle barriere laser presenti nella zona. (foto: dino2_024) Per ora non curatevi dei laser in cima al corridoio ma cercate di evitare i due Theizinos e girate subito a sinistra così da

ritornare nell'Area di Riposo in cui individuerete senza problemi al porta con il congegno per i DDK "W" su cui utilizzerete immediatamente i due dischetti in vostro possesso.
La parola da inserire è: WATERWAY

Ufficio Arrivi/Partenze

Oggetti: *Spina, Chip-chiave S2/2*
Nemici: *Nessuno*

Per prima cosa prendete la spina dal cadavere, poi fate qualche passo all'interno della stanza e verrete raggiunti da Rick il quale si metterà al lavoro per sbloccare la porta verde presente nella sala che conduce al porto. A questo punto sentirete una comunicazione radio provenire dalla trasmittente posseduta dal cadavere, in cui un superstite in possesso della chiave per il porto darà appuntamento al suo ex-compagno per il piano terra. Costui vi informerà che si trova attualmente all'ascensore principale quindi la vostra prossima missione consiste nel trovare tale individuo prima che venga sbranato dal qualche dinosauro, e con lui pure la chiave. Al termine della sequenza prendete il Chip-chiave S2/2 (che riporta il codice 0392) e uscite dalla porta da cui siete entrati per ritornare nell'Area di Riposo.
Da qui imboccate la porta a destra della mappa verde posta sul muro ed evitate i due Theizinos presenti lungo il Passaggio Stanza Trasferimenti fino ad arrivare nella Stanza Trasferimenti S3.
Avvicinatevi alla grata che conduce all'ascensore principale e vedrete una nuova scena animata in cui il gigantesco T-Rex si catapulterà fuori dall'ascensore e nel tentativo di mangiarvi rimarrà elettroshokkato da uno dei generatori di corrente. (foto: dino2_25)



Terminata la sequenza avvicinatevi al pannello contenente le batterie utilizzate in precedenza da Rick e prendete la batteria bianca. Di seguito dirigetevi in alto a sinistra ed entrate nella Stanza del Gen. di Riserva S3, piazzate la batteria nel relativo pannello inserite la seguente combinazione: A, C, D e premete le leve sulla destra per attivare il generatore. Ritornate di fuori e entrate nell'Ascensore Grande, controllate i tre corpi stesi a terra così da recuperare: Chiave Porto, DDK Dati "D", Spina.
A questo punto ritornate nell'Area di Riposo passando per il Passaggio Stanza Trasferimenti facendo sempre attenzione ai due Theizinos, da evitare se ci riuscite. Entrate nell'Ufficio Arrivi/Partenze (la porta con il cartello "Port") e qui con Rick potrete finalmente liberare l'entrata per il...

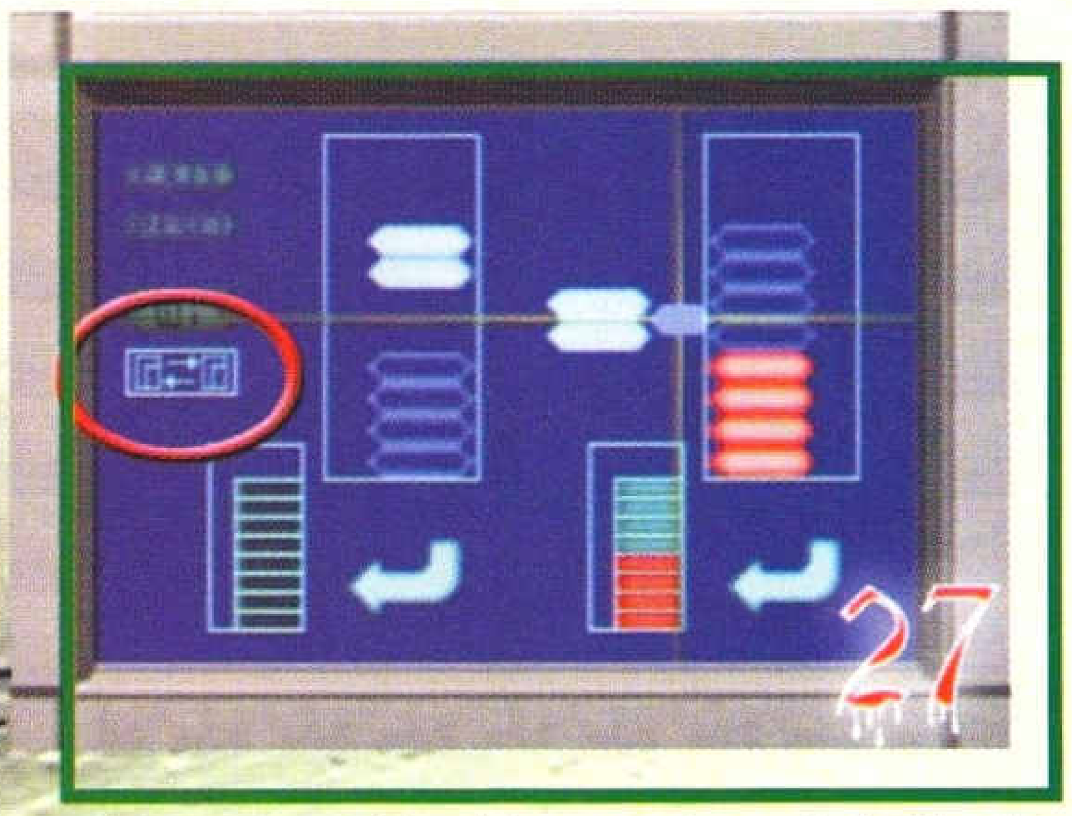
Passaggio al Porto

Oggetti: *DDK Codice "S"*
Nemici: *Nessuno*

Purtroppo per voi la via è bloccata da una specie di barriera temporale simile a quella vista nella Stanza Simulazioni della terza energia. Rick vi incaricherà quindi di dare un'occhiata in giro per cercare una soluzione a questo problema mentre lui si incaricherà di indagare nei meandri dei database del computer principale. Quando riacquisterete il controllo di Regina prendete il DDK dal pavimento e ritornate quindi nell'Area di Riposo.

Da qui ritornate alle Scale Principali, girate subito a destra evitando i due dinosauri e salite al Passaggio per Area Esperimenti. Arrivate alla fine del corridoio ed entrate nella porta alla fine così da ritrovarvi nella Stanza Pass di Sicurezza. Entrate nella porta scorrevole e inserite il Chip-chiave S2/2 nel pannello a destra del monitor blu. Fatto ciò accedetevi e inserite il codice 0392 per dare inizio a un nuovo puzzle. Per risolverlo seguite queste indicazioni: (foto: dino2_026)

1 -> Senza toccare la croce direzionale del pad dalla posizione iniziale premete: X, X, X, Su, X, Su, X, Su, X, X
2 -> Spostate il cursore sul fondo del cilindro di destra
3 -> Premete: X, X, X, Su, X, Su, X, Su, X, X
4 -> Spostate il cursore all'estrema sinistra e scegliete l'icona in basso tra le due esistenti (foto: dino2_027)
5 -> Ora prendete i blocchi azzurri di sinistra a due a due e spostateli

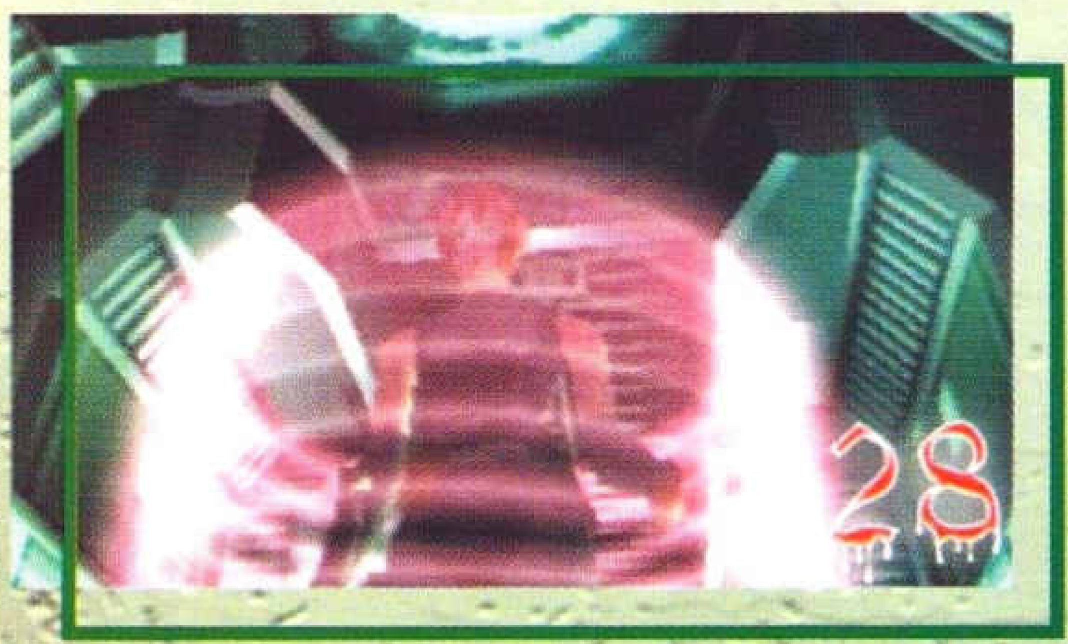


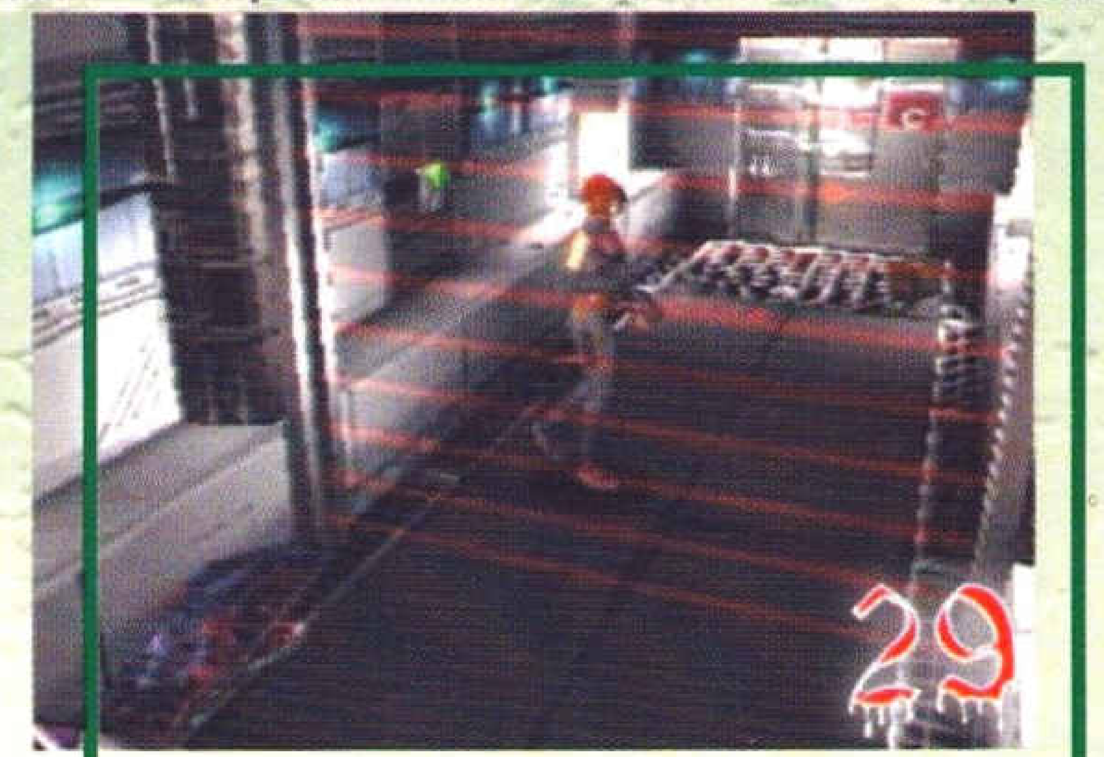
a destra così da completare il disegno avendo una pila di 8 blocchi: 4 rossi e 4 azzurri.
Dopo che avrete recuperato i due Chip-chiave uscite dalla stanza e girate a sinistra per sbloccare la porta in fondo al corridoio con i due DDK "S", inserendo come password: STABILIZER.

Magazzino Parti

Oggetti: *Nessuno*
Nemici: *Nessuno*

Scendete lungo il corridoio e dopo la sequenza animata in cui i vostri abiti verranno decontaminati passate dalla porta scorrevole così da ritrovarvi a un bivio. (foto: dino2_028) Da qui potrete girare a sini-





stra (rispetto allo schermo) oppure proseguire dritti verso il fondo. Per ora scendete dritti e vi ritroverete nell'Area Esperimenti. Girate a destra, superate i due Losoraptor e disattivate i raggi laser del corridoio di destra così da poter entrare nella... (foto: dino2_029)

Stanza Sperim. Stabilizzatore

Oggetti: *DDK Codice "D", Spina*
Nemici: *Losoraptor*

Prendete il DDK dal tavolo e poi la spina dall'angolo in alto a sinistra della stanza. Fatto ciò non curatevi del nemico e uscite dalla stanza dalla stessa porta da cui siete giunti. Superate i due dinosauri approfittando del momento di stordimento dovuto all'impatto con la barriera laser e rientrate nella porta a sinistra del corridoio così da ritornare nel Magazzino Parti. Ora percorrete a ritroso il corridoio bianco, girate a sinistra all'altezza della porta scorrevole e dopo aver notato la porta di livello A sulla sinistra che non potete ancora aprire avanzate un poco così da azionare il pannello DDK in cui inserirete la parola DOCTORKIRK per sbloccare la porta relativa.

Passaggio

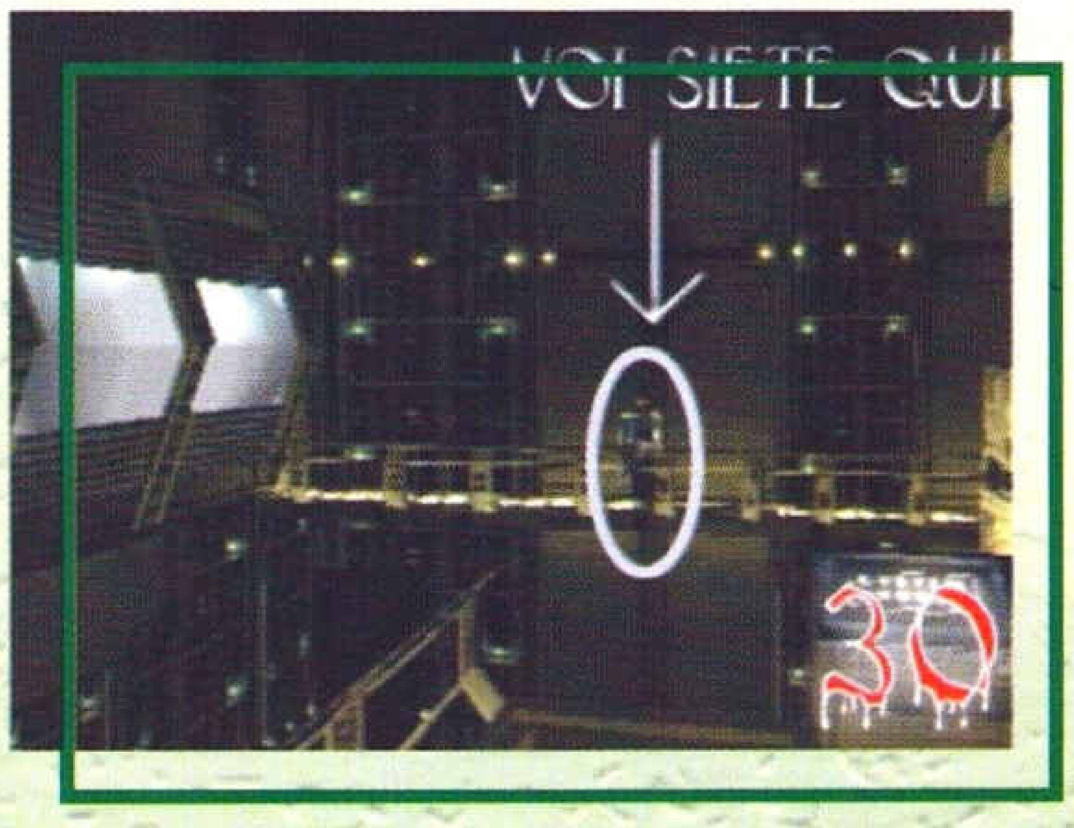
Oggetti: *Anestetico*
Nemici: *Nessuno*

Procedete lungo il corridoio, avvicinatevi alla spia verde e utilizzate il Chip-chiave S2/2 per aprire la prima porta e il Chip-chiave S2/1 per sbloccare la seconda. Inoltratevi nel nuovo corridoio e dopo aver preso l'anestetico dall'angolo aprite il boccaporto seguente così da ritrovarvi...

Area Terza Energia S2

Oggetti: *Nessuno*
Nemici: *Nessuno*

Dopo che avrete contattato Rick comunicandogli il ritrovamento del Generatore principale di Terza Energia, scendete lungo la passatoia fino a quando la visuale non cambierà mostrandovi Regina da lontano e di profilo. (foto: dino2_030) Da qui potrete individuare facilmente il



computer presente nel muro a metà del corridoio, che una volta azionato farà comparire un ponte. Aspettate ad imboccarlo e procedete verso sinistra per entrare nella prossima porta che trovate.

Controllo Terza Energia

Oggetti: *Spina*
Nemici: *Nessuno*

Dal punto di inizio andate a destra un poco, salite la piccola scalinata e scendete a destra fino a prendere la spina. Scendete quindi dalla prossima breve scalinata lì vicino e procedete verso il basso fino a

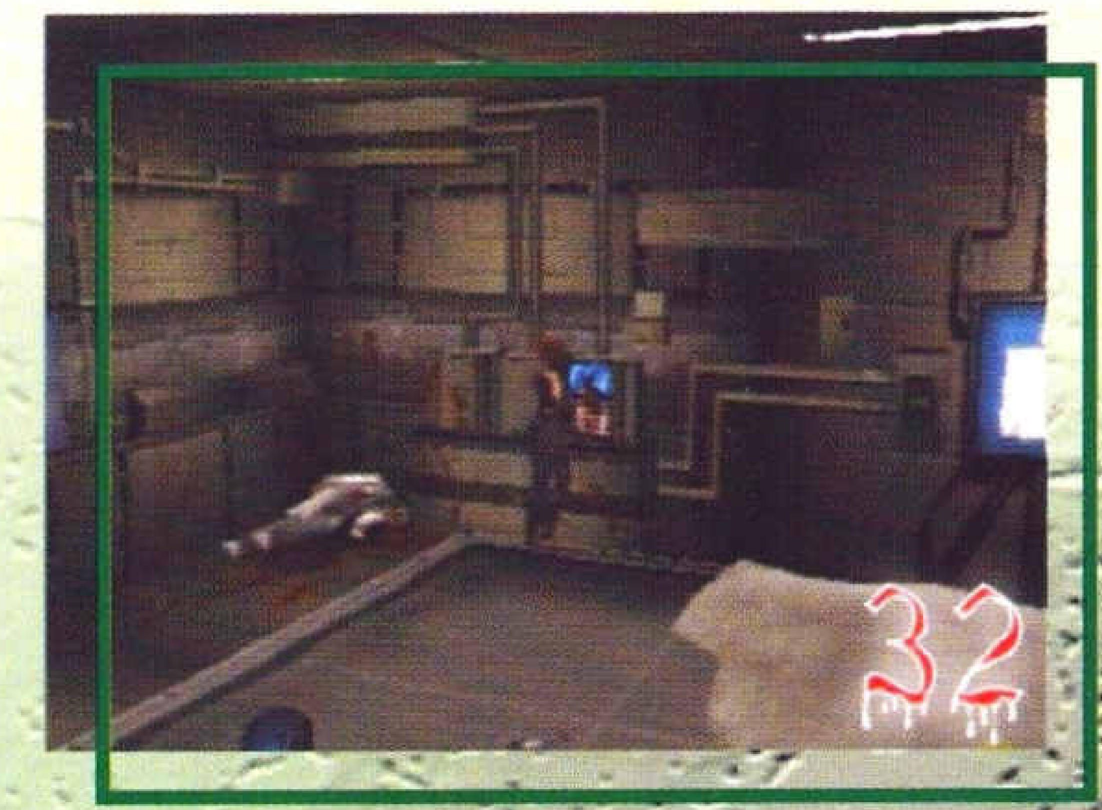
raggiungere una porta alla vostra destra. (foto: dino2_031)

Terza Energia

Oggetti: *Nota Ricercatore (più tardi)*
Nemici: *Nessuno*

Appena entrati vedrete nell'angolo un ricercatore in stato di incoscienza ormai allo stremo delle forze. Nella stanza sono presenti due cassette di Emergenza (una Rossa e una Verde), la mappa della zona S2 per completare la cartina in vostro possesso e il diario giallo dal

quale trarrete importanti informazioni tra cui il codice segreto di Kirk: 31415. Infine avvicinatevi al pannello blu vicino al diario e attivatelo per dare il via ad un nuovo puzzle di collegamento dello schema elettrico.
Iniziate girando le figure in questo modo:
Figura di Destra: Non muovetela
Figura di Centro: Giratela a sinistra 1 volta
Figura di Sinistra: Giratela a sinistra 1 volta
e poi sovrapponetele prendendole in questo ordine: Figura di Centro, Figura di Destra, Figura di Sinistra.
Fatto ciò uscite dalla porta da cui siete giunti per ritrovarvi nella stanza Controllo Terza Energia e spostatevi verso la parte sinistra dello schermo (scendete dritti con Regina lungo passatoia) per attivare il computer posto di fronte alla porta da cui siete usciti. Dopo una breve sequenza vi accorgerete che per attivare il Generatore occorre un pass specifico. Regina si dispererà colpendo con un pugno il terminale ma la sua furia sarà interrotta da un rumore proveniente dalla stanza Terza Energia. Tornati indietro vedrete il corpo del ricercatore crivellato di colpi e dopo aver controllato il cadavere potrete recuperare la nota in cui c'è riportato il codice 1281. Ora esaminate il



pannello di controllo blu vicino al morto e utilizzate il Dispositivo Impronte per raccogliere le impronte digitali dell'assassino. (foto: dino2_32) Non vi rimane che spostarvi a destra un poco per dare il

via ad un'altra breve sequenza animata in cui vedrete il Dr. Kirk fuggire lungo il corridoio. Seguitelo lungo il Passaggio al Laboratorio Privato e poi entrate nel...

Laboratorio Privato

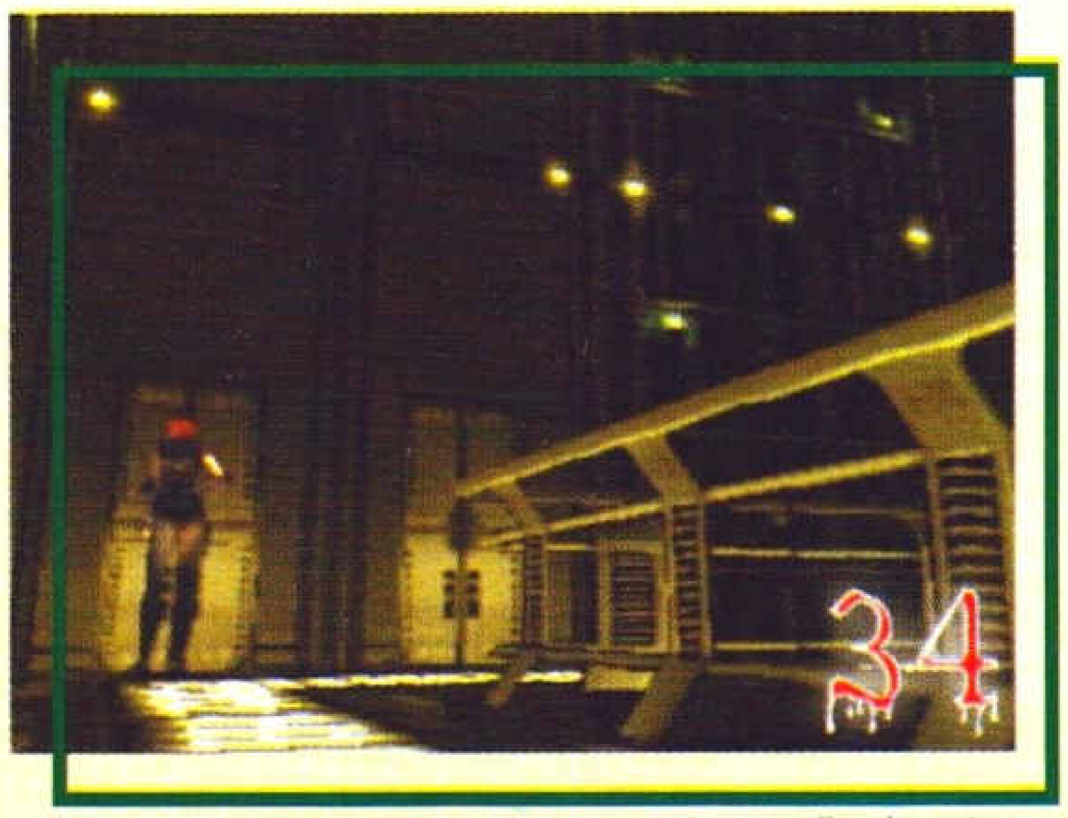
Oggetti: *Spina, Chiave di Livello A*
Nemici: *Nessuno*

Avanzate all'interno della sala fino a quando non partirà la sequenza animata in cui verrete colti di sorpresa dal dottore il quale cercherà di eliminarvi con un preciso colpo di pistola alla testa, ma verrete salvati dall'intervento tempestivo di Gail il quale prima disarmerà il pazzoide e poi si farà raccontare tutti i segreti riguardo i suoi esperimenti. (foto: dino2_033) Il dottore vi rivelerà che per liberare il pas-

saggio di fuga bisogna eliminare il Vortex, procedimento che richiede il sovraccarico del Generatore di Terza Energia. A voi però mancano gli strumenti base per attivare il Generatore, e cioè lo Stabilizzatore e l'Inizializzatore, che si trovano nelle stanze di sicurezza di Livello A al piano S3. Dopo tutto questo popò di informazioni il dottore vi darà la Chiave di Livello A giusto in tempo per l'arrivo di Rick. Costui vi dirà di essere pronto a lanciare un flusso di Terza Energia dentro il Vortex per eliminarlo, e mentre Gail si offrirà di controllare il professore, voi vi ritroverete di nuovo a un bivio. Per recuperare i due oggetti che vi servono potrete:
1 -> Seguire il piano di Gail e raggiungere l'Area S3 Livello A.
2 -> Seguire il piano di Rick e assemblare i dispositivi prendendo i pezzi dall'Area S2.
La prima opzione è sempre quella più improntata al combattimento, in cui dovrete lavorare meno in fase di esplorazione ed enigmi ma dove incontrerete un numero superiore di dinosauri, mentre la seconda è maggiormente riflessiva. In entrambi i casi ricordatevi di prendere la spina esaminando le cianfrusaglie sulla sinistra, il Medikit Grande nella stanza adiacente in basso a sinistra (la Biblioteca del Dr.Kirk) e di leggere il diario giallo appoggiato sul tavolo. Per ora proseguiamo la soluzione con...

La scelta di Rick - Terzo Bivio

Selezionando questa opzione riceverete il Disco Progettazione che vi permetterà di accedere ai database di ricerca riguardanti lo Stabilizzatore e l'Inizializzatore. Uscite quindi dalla porta a destra per



ritrovarvi nell'Area Terza Energia S2 e entrate in quella adiacente sulla sinistra così da imboccare il Passaggio (foto: dino2_034) e da qui raggiungere il Magazzino Parti, dal quale vi consiglio di tornare nella Stanza Pass di Sicurezza vicina per salvare la partita.

Magazzino Parti

Oggetti: *Spina, Modifica per arma*
Nemici: *Nessuno*

Entrate nella porta di Livello A, prendete la parte di modifica del Lanciagranate nascosta nell'angolo e spostate lo scaffale per ottenere una spina. Dietro lo scaffale troverete anche una luce blu, premetela per dare il via ad una conversazione registrata dalla quale riceverete un indizio per il prossimo puzzle da risolvere. Avvicinatevi al computer principale presente nella sala, attivatelo utilizzando il Disco Progettazione e una volta davanti al monitor passate con il cursore sopra questi numeri: 367204. Una volta fatto ciò potrete recuperare il Componente S e il Componente I.

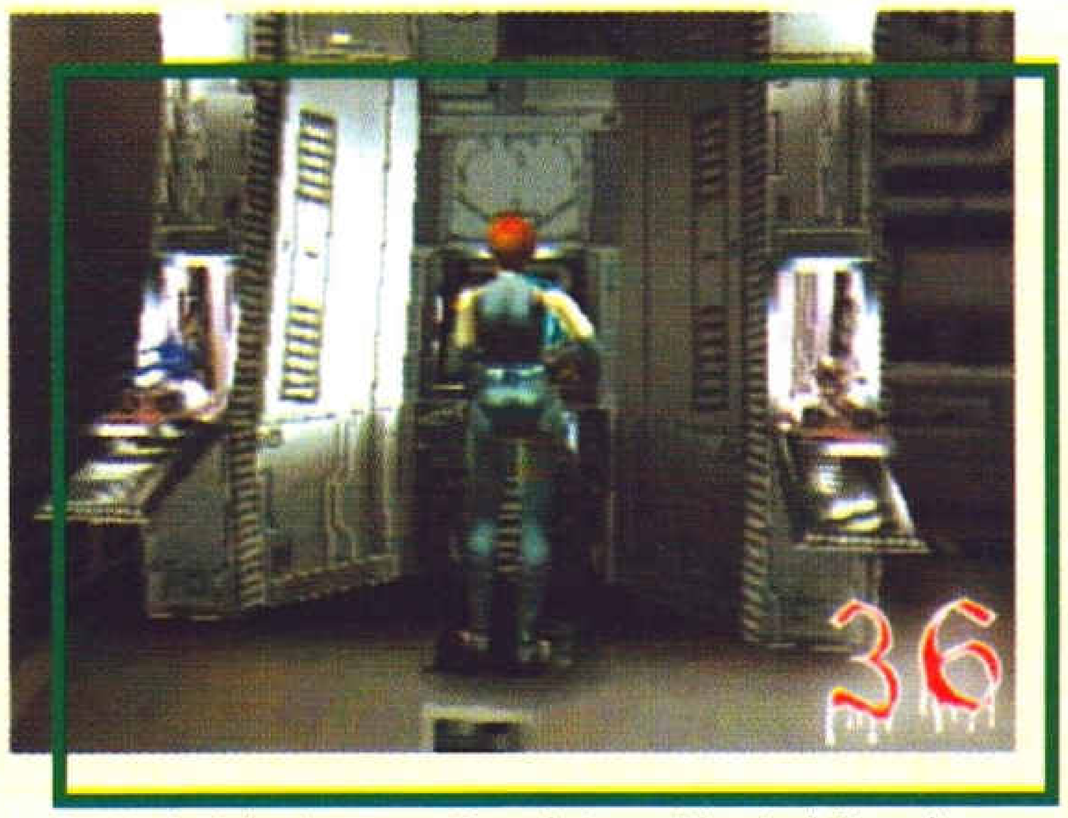
Fatto ciò tornate alla Stanza Pass di Sicurezza e attivate il computer vicino al cadavere adoperando il Pass Ricercatore in vostro possesso. (foto: dino2_035) Inserite il codice 31415 per cambiare l'identità e

ottenere così il pass Supervisore. Ora dovete andare alla ricerca di altre parti per lo Stabilizzatore e l'Inizializzatore.

Tornate al Magazzino Parti, percorrete il corridoio verde e procedete dritti anche dopo essere passati per la porta scorrevole. Arriverete all'Area Esperimenti, qui girate a destra, correte per evitare i due Losoraptor e girate verso il basso per raggiungere la porta di livello C dove in precedenza avete subito l'attacco a sorpresa del dinosauro dalla grata così da entrare nella...

Stanza Progetto Stabilizzatore

Oggetti: *Protezioni 1B, Protezioni 1A e 2A*
Nemici: *Nessuno*



Avvicinatevi al primo computer a destra e utilizzate il Disco di Progettazione per accedervi. Inserite la combinazione 0367 e recuperate il primo pezzo aggiuntivo. Spostatevi poi al secondo terminale con la luce blu e dopo aver inserito il codice 0204 prendete anche i restanti due manufatti. (foto: dino2_036)

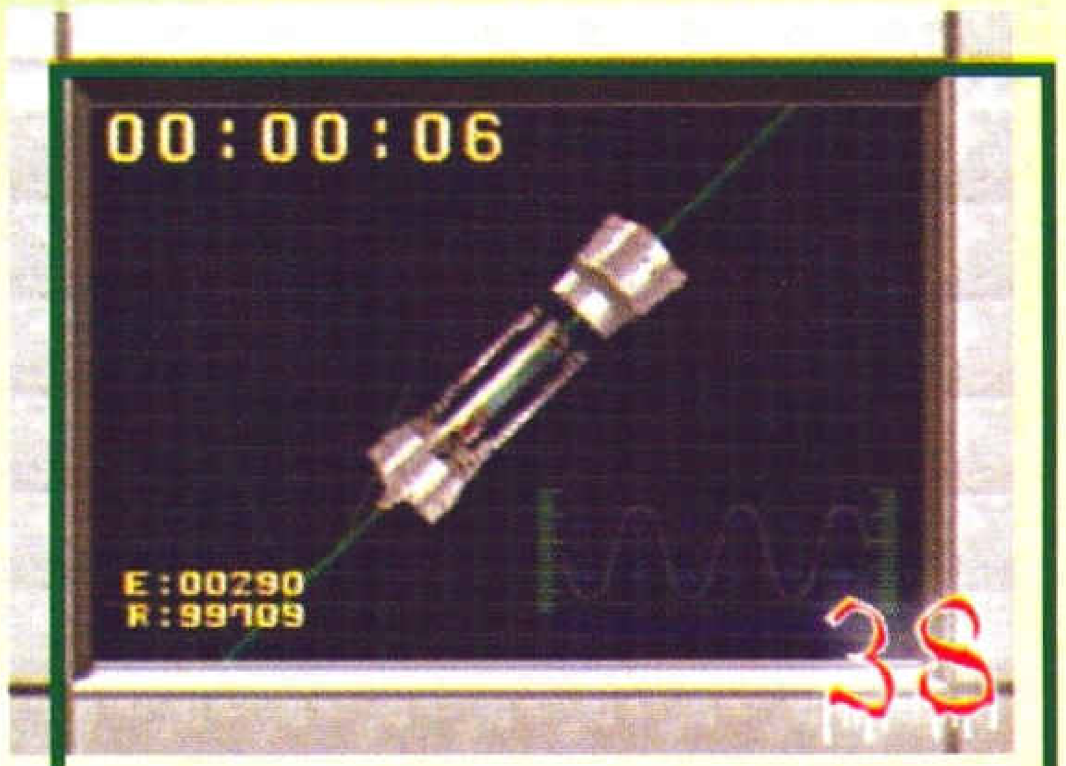
Uscite quindi dalla stanza, risalite il corridoio e girate a destra dove si trova la barriera laser. Disattivatela, passate dall'altra parte e poi riattivatela così da proteggervi dai Losoraptor e poi entrate nella...

Stanza Sperimentazione Stabilizzatore

Oggetti: *Modifica Fucile, Protezioni 2B*
Nemici: *Nessuno*

Per prima cosa avvicinatevi alla teca nell'angolo e dopo aver azionato il pannello di controllo inserite la sequenza 1281 per recuperare il potenziatore del fucile. Aprite poi la porta di livello A presente in un angolo e nel nuovo ambiente cercate la teca nell'angolo in basso a

sinistra sulla quale utilizzerete il Disco di Progettazione, così da recuperare una nuova protezione. (foto: dino2_037) A questo punto accedete al computer principale che si trova nel centro della sala adoperando il Componente I (o il Componente S) e divertitevi ad assemblare i pezzi in vostro possesso allineando i diversi componenti con la linea verde che funge da tracciante. (foto: dino2_038) Al termine delle due prove potrete finalmente mettere le mani sui tanto agognati



Stabilizzatore e Inizializzatore. Prima di continuare vi consiglio di tornare indietro e salvare la partita. Uscite quindi dalla stanza per ritrovarvi nell'Area Esperimenti, percorrete il corridoio ed entrate nella porta a sinistra (rispetto allo schermo), fatevi tutto il Magazzino Parti e passate dalla porta scorrevole così da giungere nella Stanza Pass di Sicurezza dove salverete.

La scelta di Gail - Terzo Bivio

Optando per l'opzione del forzuto caposquadra abbrevierete di molto le operazioni da compiere anche se i dinosauri da affrontare saranno certamente in numero maggiore. L'obiettivo consisterà nel raggiungere l'area S3 di Livello A che vi verrà mostrata sulla mappa. Per iniziare la ricerca uscite dalla porta in alto a destra (non quella da cui siete entrati, giusto per intendersi) così da arrivare nell'Area Terza Energia S2, da qui procedete giù per la passatoia, superate il pannello di controllo blu e entrate nella porta alla fine della via per giungere nel Controllo Terza Energia. Anche qui procedete dritti, costeggiate la scala che scende di sotto, (foto: dino2_045) girate a destra e prendete l'ascensore che vi porterà al piano S3. Arriverete nell'Area di Riposo, da cui potrete salvare la posizione andando nell'Ufficio

Arrivi/Partenze segnato sulla mappa del gioco con la S gialla. Fatto ciò entrate nella porta a destra rispetto alla mappa verde appesa al muro, (foto: dino2_046) evitate i dinosauri presenti nel Passaggio Stanza Trasferimenti fino a giungere nella Stanza Trasferimenti S3. Circumnavigate l'area passando oltre il T-Rex ed entrate nella porta in basso a sinistra, superate la Stanza Controllo S3 e una volta nel Magazzino Armi eliminate i due Theizinos. Raggiungete quindi la serranda che porta al Passaggio Trasporti e girate subito a sinistra schermo così da disattivare i raggi laser per poi riattivarli con l'inter-

IL PRIMO IN ITALIA SPECIALIZZATO ESCLUSIVAMENTE NELLA VENDITA PER CORRISPONDENZA!
ODISSEA 2000
PERMUTIAMO I TUOI GIOCHI ANCHE PER ACQUISTI SU TELEFONIA CELLULARE.
Dreamcast
PlayStation
NINTENDO 64
COLOR GAMEBOY - NEO GEO POCKET
DREAMCAST - NINTENDO 64
PLAYSTATION - PC
PERSONALIZZIAMO MAGLIETTE CON I TUOI PERSONAGGI PREFERITI, GADJET E PUPAZZERIA
ORIGINALI GIAPPONESI
Tutte le novità, da tutto il mondo, per voi!
Competenza - Max Serietà
Velocità - Convenienza.
PERMUTA E VENDITA USATO
Tel 0348 5189936 - 0339 7408922
ECCO IL NOSTRO SITO!
www.geocities.com/tokyo/club/7846
Orari apertura: LU ore 13/18.30 MA-VE ore 9/18.30 SA ore 9/17.30. Contattaci telefonicamente o per e-mail: odissea2000@usa.net
Grafica: Impellizzeri@usa.net
I NOMI E I MARCHI RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

ENTRA ANCHE TU NEL MERAVIGLIOSO
MONDO DEI VIDEOGIOCHI
Lollipop
ANNOUNCING
DREAMCAST ULTIME NOVITÁ
VENDITA PER CORRISPONDENZA
Noleggio e vendita videogiochi e accessori
Via della Resistenza, 19/A - Loc. Ca' Di sola
Castelvetro di Modena - Tel./Fax 059/702235
GIOCHI PLAYSTATION E SATURN DA LIRE 30.000
CONSOLLE E GIOCHI USATI A PREZZI IMBATTIBILI
EXTRA!!
PERMUTIAMO IL VOSTRO USATO
(Anche il tuo vecchio 8 Bit)
Vasto assortimento Titoli:
NINTENDO 8 BIT - SUPERNINTENDO-GAME BOY
MASTER SYSTEM-MEGA DRIVE-MEGA CD-32 X-GAME GEAR
NINTENDO 64-PLAYSTATION-SATURN-NEO GEO-3DO

Chip-chiave S2/2 (che riporta il codice 0392) e uscite dalla porta da cui siete entrati per ritornare nell'Area di Riposo.
Da qui imboccate la porta a destra della mappa verde posta sul muro ed evitate i due Theizinos presenti lungo il Passaggio Stanza Trasferimenti fino ad arrivare nella Stanza Trasferimenti S3.
Avvicinatevi alla grata che conduce all'ascensore principale e vedrete una nuova scena animata in cui il gigantesco T-Rex si catapulterà fuori dall'ascensore e nel tentativo di mangiarvi rimarrà elettro-

shokkato da uno dei generatori di corrente. (foto: dino2_25)
Terminata la sequenza avvicinatevi al pannello contenente le batterie utilizzate in precedenza da Rick e prendete la batteria bianca. Di seguito dirigetevi in alto a sinistra ed entrate nella Stanza del Gen. di Riserva S3, piazzate la batteria nel relativo pannello inserite la seguente combinazione: A, C, D e premete le leve sulla destra per attivare il generatore. Ritornate di fuori e entrate nell'Ascensore Grande, controllate i tre corpi stesi a terra così da recuperare: Chiave Porto, DDK Dati "D", Spina.
A questo punto ritornate nell'Area di Riposo passando per il Passaggio Stanza Trasferimenti facendo sempre attenzione ai due Theizinos, da evitare se ci riuscite. Entrate nell'Ufficio Arrivi/Partenze (la porta con il cartello "Port") e qui con Rick potrete finalmente liberare l'entrata per il...

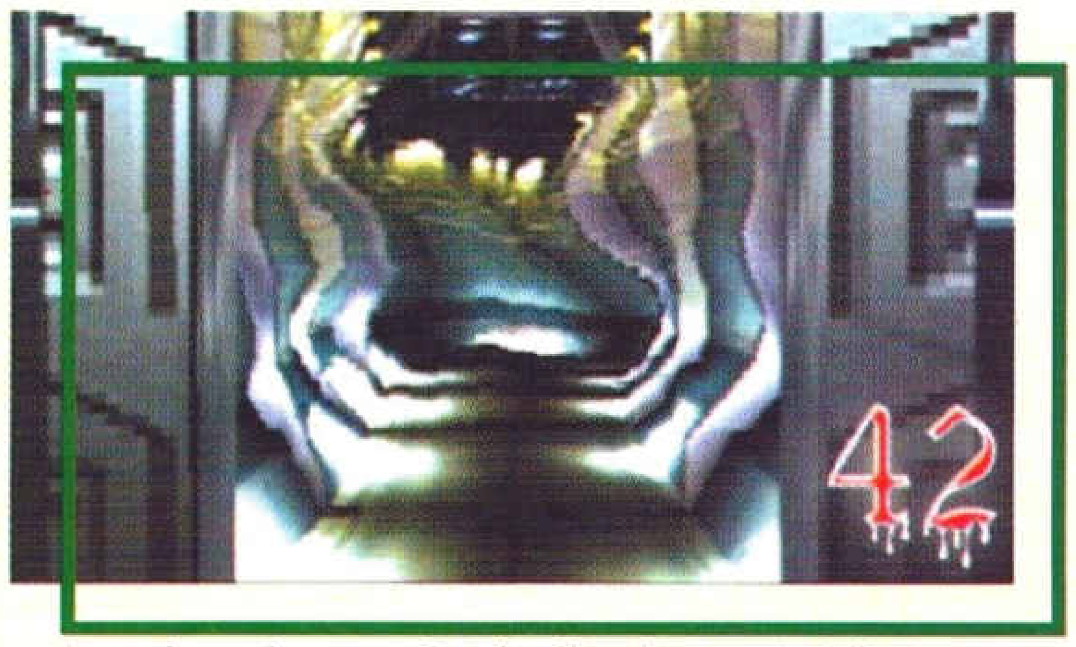
Passaggio al Porto

Oggetti: DDK Codice "S"
Nemici: Nessuno

Purtroppo per voi la via è bloccata da una specie di barriera temporale simile a quella vista nella Stanza Simulazioni della terza energia. Rick vi incaricherà quindi di dare un'occhiata in giro per cercare una soluzione a questo problema mentre lui si incaricherà di indagare nei meandri dei database del computer principale. Quando riacquisterete il controllo di Regina prendete il DDK dal pavimento e ritornate quindi nell'Area di Riposo.

Da qui ritornate alle Scale Principali, girate subito a destra evitando i due dinosauri e salite al Passaggio per Area Esperimenti. Arrivate alla fine del corridoio ed entrate nella porta alla fine così da ritrovarvi nella Stanza Pass di Sicurezza. Entrate nella porta scorrevole e inserite il Chip-chiave S2/2 nel pannello a destra del monitor blu. Fatto ciò accedetevi e inserite il codice 0392 per dare inizio a un nuovo puzzle. Per risolverlo seguite queste indicazioni: (foto: dino2_026)
1 -> Senza toccare la croce direzionale del pad dalla posizione iniziale premete: X, X, X, Su, X, Su, X, Su, X, X
2 -> Spostate il cursore sul fondo del cilindro di destra

3 -> Premete: X, X, X, Su, X, Su, X, Su, X, X
4 -> Spostate il cursore all'estrema sinistra e scegliete l'icona in basso tra le due esistenti (foto: dino2_027)
5 -> Ora prendete i blocchi azzurri di sinistra a due a due e spostateli a destra così da completare il disegno avendo una pila di 8 blocchi: 4 rossi e 4 azzurri.



Dopo che avrete recuperato i due Chip-chiave uscite dalla stanza e girate a sinistra per sbloccare la porta in fondo al corridoio con i due DDK "S", inserendo come password: STABILIZER.

Magazzino Parti

Oggetti: Nessuno
Nemici: Nessuno

Scendete lungo il corridoio e dopo la sequenza animata in cui i vostri abiti verranno decontaminati passate dalla porta scorrevole così da ritrovarvi a un bivio. (foto: dino2_028) Da qui potrete girare a sinistra (rispetto allo schermo) oppure proseguire dritti verso il fondo. Per ora scendete dritti e vi ritroverete nell'Area Esperimenti. Girate a destra, superate i due Losoraptor e disattivate i raggi laser del corridoio di destra così da poter entrare nella... (foto: dino2_029)

Stanza Sperim. Stabilizzatore

Oggetti: DDK Codice "D", Spina
Nemici: Losoraptor

Prendete il DDK dal tavolo e poi la spina dall'angolo in alto a sinistra della stanza. Fatto ciò non curatevi del nemico e uscite dalla stanza dalla stessa porta da cui siete giunti. Superate i due dinosauri approfittando del momento di stordimento dovuto all'impatto con la barriera laser e rientrate nella porta a sinistra del corridoio così da ritornare nel Magazzino Parti. Ora percorrete a ritroso il corridoio bianco, girate a sinistra all'altezza della porta scorrevole e dopo aver notato la porta di livello A sulla sinistra che non potete ancora aprire avanzate un poco così da azionate il pannello DDK in cui inserirete la parola DOCTORKIRK per sbloccare la porta relativa.

Passaggio

Oggetti: Anestetico
Nemici: Nessuno

Procedete lungo il corridoio, avvicinatevi alla spia verde e utilizzate il Chip-chiave S2/2 per aprire la prima porta e il Chip-chiave S2/1 per sbloccare la seconda. Inoltratevi nel nuovo corridoio e dopo aver preso l'anestetico dall'angolo aprite il boccaporto seguente così da

ritrovarvi...

Area Terza Energia S2

54

Oggetti: Nessuno
Nemici: Nessuno

Dopo che avrete contattato Rick comunicandogli il ritrovamento del Generatore principale di Terza Energia, scendete lungo la passatoia fino a quando la visuale non cambierà mostrandovi Regina da lontano e di profilo. (foto: dino2_030) Da qui potrete individuare facilmente il computer presente nel muro a metà del corridoio, che una volta azionato farà comparire un ponte. Aspettate ad imboccarlo e procedete verso sinistra per entrare nella prossima porta che trovate.

Controllo Terza Energia

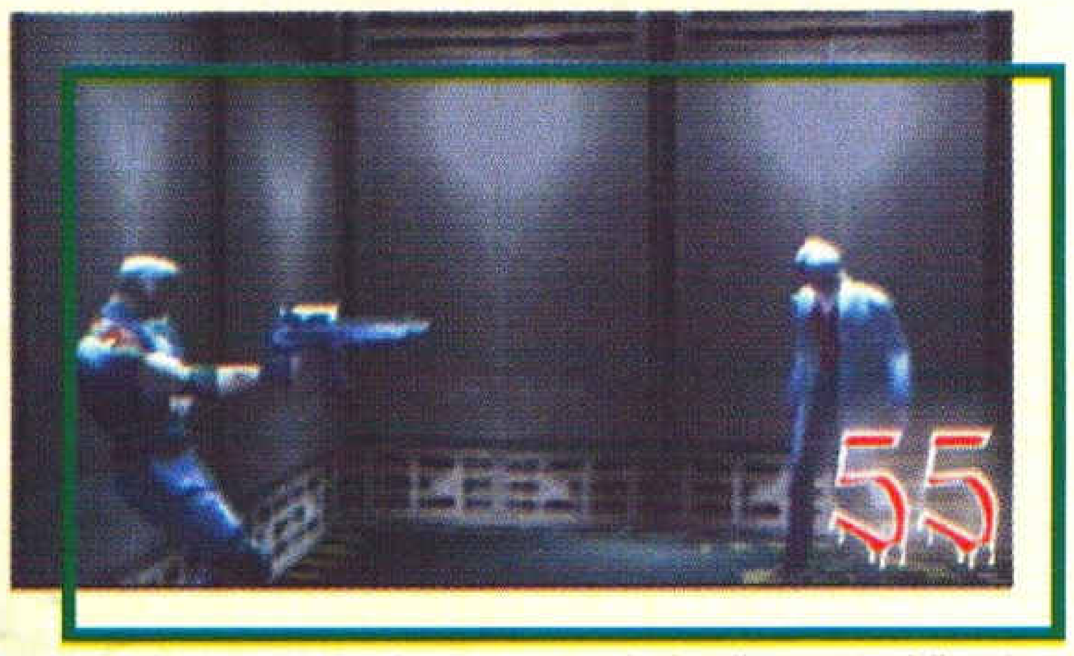
Oggetti: Spina
Nemici: Nessuno

Dal punto di inizio andate a destra un poco, salite la piccola scalinata e scendete a destra fino a prendere la spina. Scendete quindi dalla prossima breve scalinata lì vicino e procedete verso il basso fino a raggiungere una porta alla vostra destra. (foto: dino2_031)

Terza Energia

Oggetti: Nota Ricercatore (più tardi)
Nemici: Nessuno

Appena entrati vedrete nell'angolo un ricercatore in stato di incoscienza ormai allo stremo delle forze. Nella stanza sono presenti due cassette di Emergenza (una Rossa e una Verde), la mappa della zona S2 per completare la cartina in vostro possesso e il diario giallo dal quale trarrete importanti informazioni tra cui il codice segreto di Kirk: 31415. Infine avvicinatevi al pannello blu vicino al diario e atti-



55

vatelo per dare il via ad un nuovo puzzle di collegamento dello schema elettrico.

Iniziate girando le figure in questo modo:
Figura di Destra: Non muovetela
Figura di Centro: Giratela a sinistra 1 volta

56

57

Figura di Sinistra: Giratela a sinistra 1 volta
e poi sovrapponetele prendendole in questo ordine: Figura di Centro, Figura di Destra, Figura di Sinistra.

Fatto ciò uscite dalla porta da cui siete giunti per ritrovarvi nella stanza Controllo Terza Energia e spostatevi verso la parte sinistra dello schermo (scendete dritti con Regina lungo passatoia) per attiva-

58

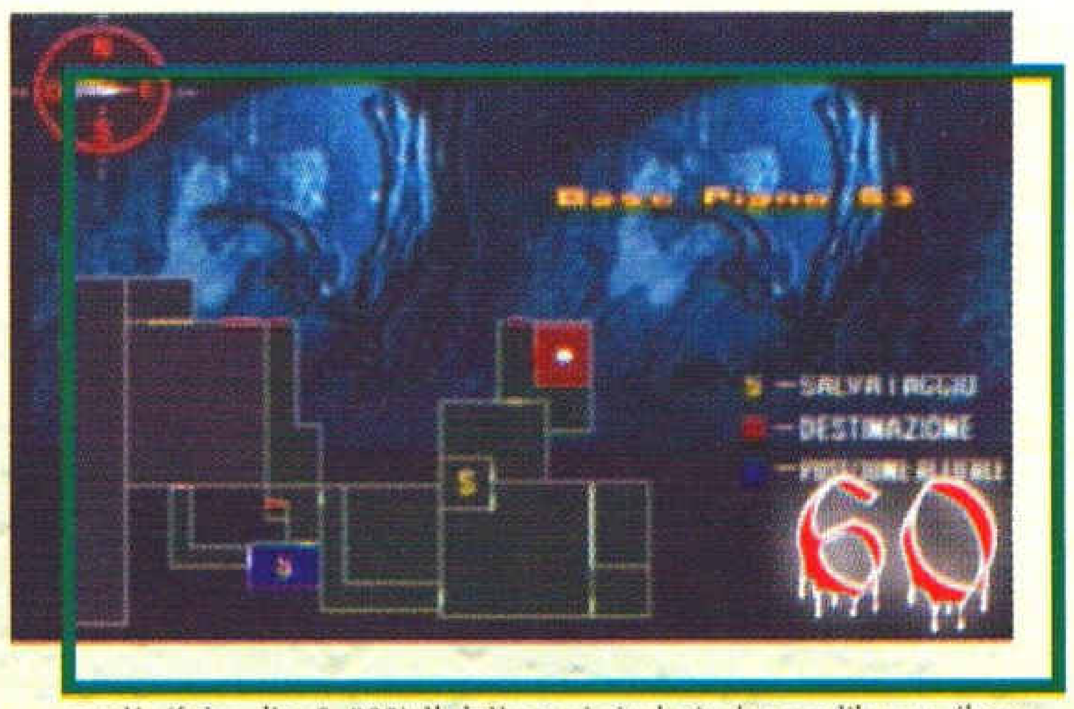
59

re il computer posto di fronte alla porta da cui siete usciti. Dopo una breve sequenza vi accorgerete che per attivare il Generatore occorre un pass specifico. Regina si dispererà colpendo con un pugno il terminale ma la sua furia sarà interrotta da un rumore proveniente dalla stanza Terza Energia. Tornati indietro vedrete il corpo del ricercatore crivellato di colpi e dopo aver controllato il cadavere potrete recuperare la nota in cui c'è riportato il codice 1281. Ora esaminate il pannello di controllo blu vicino al morto e utilizzate il Dispositivo Impronte per raccogliere le impronte digitali dell'assassino. (foto: dino2_32) Non vi rimane che spostarvi a destra un poco per dare il via ad un'altra breve sequenza animata in cui vedrete il Dr. Kirk fuggire lungo il corridoio. Seguitelo lungo il Passaggio al Laboratorio Privato e poi entrate nel...

Laboratorio Privato

Oggetti: Spina, Chiave di Livello A
Nemici: Nessuno

Avanzate all'interno della sala fino a quando non partirà la sequenza animata in cui verrete colti di sorpresa dal dottore il quale cercherà di eliminarvi con un preciso colpo di pistola alla testa, ma verrete salvati dall'intervento tempestivo di Gail il quale prima disarmerà il pazzoide e poi si farà raccontare tutti i segreti riguardo i suoi esperi-



60

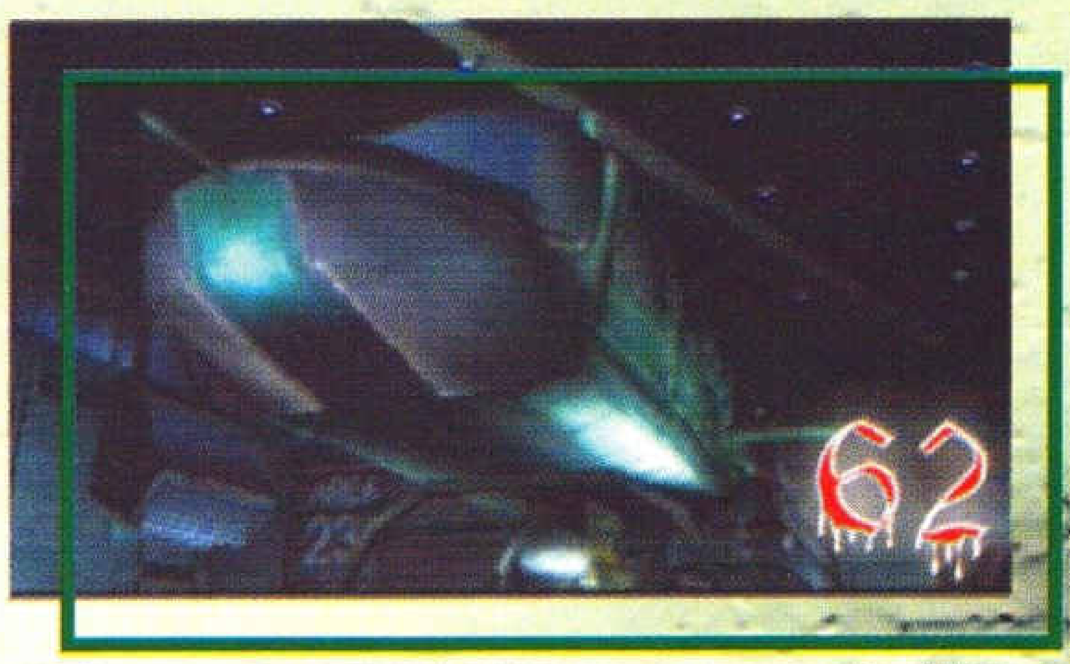
menti. (foto: dino2_033) Il dottore vi rivelerà che per liberare il passaggio di fuga bisogna eliminare il Vortex, procedimento che richiede il sovraccarico del Generatore di Terza Energia. A voi però mancano gli strumenti base per attivare il Generatore, e cioè lo Stabilizzatore e l'Inizializzatore, che si trovano nelle stanze di sicurezza di Livello A al piano S3. Dopo tutto questo popò di informazioni il dottore vi darà la Chiave di Livello A giusto in tempo per l'arrivo di Rick. Costui vi dirà di essere pronto a lanciare un flusso di Terza Energia dentro il Vortex per eliminarlo, e mentre Gail si offrirà di controllare il professore, voi vi ritroverete di nuovo a un bivio. Per recuperare i due oggetti che vi servono potrete:

1 -> Seguire il piano di Gail e raggiungere l'Area S3 Livello A.
2 -> Seguire il piano di Rick e assemblare i dispositivi prendendo i pezzi dall'Area S2.

La prima opzione è sempre quella più improntata al combattimento, in cui dovrete lavorare meno in fase di esplorazione ed enigmi ma dove incontrerete un numero superiore di dinosauri, mentre la seconda è maggiormente riflessiva. In entrambi i casi ricordatevi di prendere la spina esaminando le cianfrusaglie sulla sinistra, il Medikit Grande nella stanza adiacente in basso a sinistra (la Biblioteca del Dr.Kirk) e di leggere il diario giallo appoggiato sul tavolo. Per ora proseguiamo la soluzione con...

La scelta di Rick - Terzo Bivio

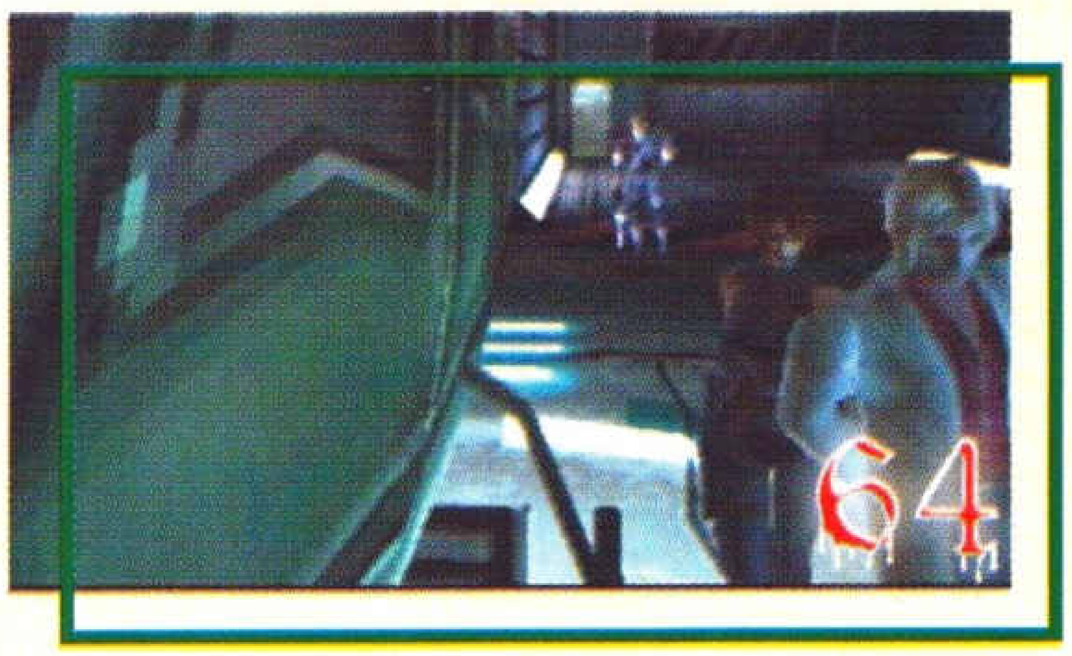
Selezionando questa opzione riceverete il Disco Progettazione che vi



62

63

permetterà di accedere ai database di ricerca riguardanti lo Stabilizzatore e l'Inizializzatore. Uscite quindi dalla porta a destra per ritrovarvi nell'Area Terza Energia S2 e entrate in quella adiacente sulla sinistra così da imboccare il Passaggio (foto: dino2_034) e da



64

qui raggiungere il Magazzino Parti, dal quale vi consiglio di tornare nella Stanza Pass di Sicurezza vicina per salvare la partita.

65

61

avvicina, (foto: dino2_065) assicurandovi di ricaricare manualmente dal menu principale dopo aver sparato tre colpi così da eliminare il tempo morto di ricarica che potrebbe rivelarsi fatale. (foto: dino2_066) Con cinque proiettili andati a segno potrete mollare il pad e far iniziare la terza ed ultima sequenza finale, con tanto di tabella

riassuntiva ed eventuali bonus. (foto: dino2_067-068)

Rapporto conclusivo sulla missione:

Dr. Kirk -> Stato: Catturato
Gail -> Stato: Vivo

BONUS & SEGRETI

Vestiti
(foto: dino2_069 a 074)
Se riuscirete a terminare il gioco in modalità Facile o Normale senza utilizzare nessun Continue e con un tempo totale inferiore alle 8 ore verrete ricompensati con due vestiti bonus con i quali iniziare una nuova partita, abbigliando Regina in indumenti decisamente sexy. Terminando il gioco una seconda volta utilizzando uno dei due vestiti aggiuntivi sempre in meno di 8 ore ne otterrete un terzo (quello preistorico). Infine, se terminerete il gioco per ben tre volte utilizzando sempre lo stesso salvataggio e vedendo tutti e tre i finali esistenti potrete ricominciare una partita con un bel lanciagranate dotato di

munizioni infinite.

Operation Wipeout

(foto: dino2_075 a 080)
Questo sottogioco si renderà disponibile se sarete tanto lesti da terminare il gioco in meno di 5 ore senza utilizzare nessun Continue. Dopo aver salvato la partita potrete utilizzare questo blocco, che riconoscerete dagli altri dalla presenza di una piccola icona di dinosauro a fianco della dicitura "Missioni Completate", per caricare una nuova schermata di inizio, in cui potrete rigiocare la missione classica selezionando Operazione "Dr. Kirk", oppure dare inizio alla modalità Wipeout selezionando Operazione "Estinzione". Il vostro compito consisterà nell'uccidere il numero di dinosauri richiesti entro un certo periodo di tempo e infine raggiungere il punto di fuga così da passare alla missione successiva, sempre più difficile e impegnativa. In tutto le missioni sono tre, ma al loro completamento non otterrete nessun premio aggiuntivo (chessò un bel vulcan come in Resident Evil 2).

La Piccola Erboristeria

Vista l'importanza delle miscelazioni tra le varie sostanze recuperabili durante l'avventura, ecco qui una bella tabella che sintetizza le possibili combinazioni effettuabili e il loro risultato.

Medikit Rosso
Medikit Giallo + Medikit Giallo

Medikit Giallo Emostatico + Curativo / Moltiplicatore / Intensivo
Dardi Anestetizzanti Rossi
Dardi Anestetizzanti Giallo + Resurrezione
Dardi Anestetizzanti Giallo
Dardi Anestetizzanti Blu + Curativo / Moltiplicatore / Intensivo
Dardi Anestetizzanti Blu
Curativo + Curativo

SecondaMania

Eccoci di nuovo qui: vi ricordo che per pubblicare il vostro annuncio in questa rubrica dovete scrivere lo stesso in modo chiaro e comprensibile ed inviarlo al seguente indirizzo: Xenia Edizioni, Console Mania, SecondaMania, Casella Postale 853, 20101 Milano. In alternativa potete inviare una e-mail al mio indirizzo personale (konrad@xenia.it) specificando nel topic "secondamania". Alla prossima...

Vendo NINTENDO 64 NTSC (JAP) con cavo scart RGB, 2 joypad, memory card, trasformatore, adattatore e i seguenti giochi tutti NTSC (USA): Super Mario 64, Star Fox 64 (Rumble Pak compreso), Castelvania 64, Wipeout 64 e Zelda "Ocarine of time" il tutto a 300.000 lire oppure ogni singolo gioco a 40.000 lire. Telefonare al 011/712488 oppure allo 0347/2862581 ore pasti e chiedere di Walter. Massima serietà.

Vendo Sega Saturn europeo con 2 joypad originali Sega, Photo CD Operating System, 3 CD di demo giocabili, 11 numeri di Official Sega Saturn Magazine e 2 tra i seguenti giochi (Nights, Christmas Nights, Manx TT, Virtual-on, Tomb Raider, Resident Evil, Panzer Dragoon Saga, Enemy 0) a L, 300.000. Sono anche disposto a vendere i giochi separatamente a prezzi che variano tra le L. 35.000 e le L. 65.000 (spese di spedizione e CD demo inclusi ogni coppia di giochi acquistata). Il materiale si intende comprensivo di relativa custodia ed istruzioni originali, tutto come nuovo. Massima serietà. Telefonare, ore serali, allo 0341/680557 e chiedere di Massimo Cattaneo.

Vendo per PlayStation i seguenti giochi originali (tutti in versione PAL): Tomb Raider, Resident Evil, Crash Bandicot, Tekken 2, Croc, Pandemonium, Hercules, FIFA '98, ISS Pro a L. 30.000 l'uno, Tomb Raider 2, Time Crisis, Crash Bandicot 2, Duke Nukem, Alundra, Gran Turismo, Ape Escape, Wipeout 2097, Rage Racer, V-Rally a L. 35.000 l'uno, Medievil, Pitfall, Diablo, Raystorm a L. 40.000. E ancora, Dino Crisis, Soul Reaver, Point Blank ed altri. Telefonare allo 0432/482242 e chiedere di Claudio.

Vendo per Sega Dreamcast i seguenti titoli: Virtua Fighter 3 (JAP) a L. 50.000, Sonic Adventure (JAP) a L. 50.000, Cool Boarders (JAP) a L. 50.000, Shotuko Battle (JAP) a L. 50.000, Monaco GP (PAL) a L. 50.000, Soul Calibur (JAP) a L. 80.000, Trick Style (PAL) a L. 60.000, Hydro Thunder (PAL) a L. 60.000 l'uno. Vendo inoltre per Nintendo 64 i titoli: Quake 2 (PAL) a L. 50.000, Castelvania (PAL) a L. 50.000, Whipeout 64 (PAL) a L. 40.000, Lylat Wars (PAL) a L. 50.000, Shadowman (PAL) a L. 70.000. Non effettuo scambi, pagamento in contrassegno spese di spedizione a mio carico per acquisto di 2 o più giochi, offro e pretendo massima serietà. Telefonare, dopo le 20, allo 0523/351036 o allo 0347/4680837 e chiedere di Massimiliano.

Vendo Super Famicom originale giapponese e i seguenti giochi per Super Famicom/SNES: Super Aleste (JAP), Yoshi's Island (JAP), International Superstar Soccer (PAL), Nba Jam Tournament Edition (JAP), Super Street Fighter II (JAP), Cool Spot (PAL), Super Mario Kart (JAP), Super Empire Strikes Back (JAP), Actriser (JAP), Super Ghouls and Ghosts (JAP), Street Fighter II Turbo (JAP), Alien 3 (JAP), Super Star Wars (JAP), Parodius (JAP), Street Fighter II (JAP), Super Mario World (JAP), NHL Hockey '93 (USA), Contra III (USA), Rock'n Roll Racing (USA), Donkey Kong Country (USA), Mortal Kombat II (PAL), Zelda (PAL), F-Zero (USA), Super Tennis (USA). Telefonare allo 081/2478351 o allo 0347/8612474 e chiedere di Alessandro.

Il Dave.

GAME STAR
World Wide Videogames Group
DIVENTA ANCHE
Tranquillo non si tratta di un franchi
TI OFFRIAMO NUOVE PROSPETTIVE
OFFERTA DEL MESE !!
CARMAGEDDON 2
LEADER
TONIC TROUBLE
GP 500
PSX PAL 89.000
N64 PAL 99.000
PC CD-ROM 79.000
L'offerta é valida solo per il mese di Ottobre e fino ad esaurimento scorte.

Main Street - MO

E TU UN PUNTO VENDITA GAME START

ising. Per informazioni o per richiedere il listino rivenditori
chiama i nostri uffici al numero: 059. 379494
Visita il nostro C&C per rivenditori
in via Bonacini 83/A Tel.059. 379494

GAME START World Wide Videogames Group

"Brain Fusion" Forlì C.so Diaz. 22 47100 FO tel. 0543.33221
"Dream Games" Mantova via Bellalancia. 3 46100 MN tel. 0376.220492
"Extraball" Viterbo via Baracca. 13 01100 VT tel. 0761.226830
"Game Buster" Forte dei Marmi via Cavour. 18 55042 LU tel. 0584.786189
"Game Generation" Novi Ligure via Cavallotti. 106 15067 AL tel. 0143.314077
"Game Start" Modena via Bonacini. 59/61 41100 MO tel. 059.370967
"Game Start" Modena via della Pace. 104/106 41100 MO tel. 059/359336
"Game Start" Bologna via Piave 37/a/b 40100 BO tel. 051/6152943
"Game Start" Reggio Emilia via De Gasperi. 31/c 42100 RE tel. 0522.334151
"Game Start" Santarcangelo di R. c.c. LA FORNACE 47038 RN tel. 0541.625860
"Hangar TI" Cesena v.le Marconi 355 47023 FO tel. 0547.645345
"Indipendence Game" Carpi via Trento Trieste. 57/a 41012 MO tel. 059.641395
"Jo Jo" Argenta via Celletta. 41/F 44011 FE tel. 0532/805318
"Konsolle" Ravenna via di Roma. 184 48100 RA tel. 0544.36040
"PacMan" Parma via Paciaudi 2/e 43100 PR tel. 0521.200147
"Strabilia" Funo di Argelato via Galliera 60/2 BO Tel. 051.6647688
"Work and Games" Budrio via Beroaldi. 29 40054 BO tel. 051.6920128

DISTRIBUTORE AUTORIZZATO
BLAZE

VENDITA PER CORRISPONDENZA
CHIAMA IL PUNTO VENDITA PIU' VICINO
o manda un e-mail a: base@gamestart.it

GAME START World Wide Videogames Group

PlayStation NINTENDO64 Dreamcast HalifaX VIDEOGAMES LEADER 3D PLANET Cidiverte ITALIA C.T.O.

Lasciati tentare dall'istinto
OFFICIAL
Nintendo
Magazine
L'unica rivista ufficiale dedicata alla tua console preferita. Fidati.
Ogni mese in edicola da Xenia Edizioni

Posta e risposta

NON C'E' LIMITE ALL'INCREDIBILE...
Ebbene sì, il vostro Simpatico Leprotto è letteralmente esterrefatto... Di certezze al mondo ne ho davvero poche, forse l'unica era quella di trovare, di mese in mese, almeno cinque o sei missive di Bad Cat... Ebbene, questo mese il mentecatto in questione non ha spedito neppure una lettera! Mi devo forse preoccupare? Che il micio cattivo abbia risentito del millennium bug? A qualcun altro l'ardua sentenza...

RPG POCO ARCADE...

Gentilissima redazione di Console Mania, sono un ragazzo di 23 anni, che da ben 18 gioca con i videogiochi. Ho incominciato con una console che apparteneva a mio zio e che probabilmente è stata una delle prime esistenti, il suo nome mi pare fosse "Game-sport" della Polystil, la famosa casa che produce piste telecomandate; la sua uscita risale al 1973 (?! Io non mi ricordo nulla di simile! NdD). In seguito ho passato più o meno tutte le console che sono apparse sino ad ora. I miei amici mi definiscono un "pazzo dei videogame", perché faccio dei videogiochi una vera questione di vita, vivo per loro, per vedere il loro evolversi. Posso sembrare paranoico, ma li adoro, li amo più di qualsiasi altra cosa. Detto ciò, comunque, premetto che non sono il ragazzo che state immaginando, cioè il tipico secchione senza ragazza, brufoloso e mantenuto dai suoi, anzi, direi proprio l'opposto (beh, come esposizione di luoghi comuni non c'è male... NdD): sono "multisportivo" (karate, calcio, body building), ho una splendida ragazza da tanti anni e la mia situazione economica non è delle più rosee (in Sardegna il lavoro è come il mare a Milano, cioè non esiste proprio), però con scambi qua e là e un po' di furbizia riesco sempre a disporre delle ultime novità del mercato videoludico. Vi ho stressato con tutto ciò per farvi capire che sono un grande conoscitore di videogiochi, per di più di qualunque genere.
Il punto principale, il nocciolo della questione di questa missiva è comunque la sopravvalutazione di alcuni titoli, uno fra tutti quello che è stato da molti definito un "capolavoro assoluto", e cioè Final Fantasy VIII. Per essere sincero, non ho mai amato questa saga, ma l'arrivo dell'ottavo capitolo l'ho aspettato con ansia, soprattutto per la sua trasposizione in italiano e le immagini splendide che vedevo nelle riviste, voi compresi ovviamente. Poco tempo fa finalmente ho giocato alla versione PAL; dopo la valutazione super che avete appioppato al suddetto gioco mi aspettavo in effetti un capolavoro. Bene, signori miei, forse mi sono trovato di fronte a uno dei titoli più scarsi degli ultimi anni, ed ora vi spiego il perché: infilato il compact nel mio mitico PlayStation, rimango stupefatto dalla splendida presentazione, e la cosa mi fa un gran piacere, il gioco si prospetta frenetico, con una trama pazzesca ed una grafica da urlo. Tutto queste sensazioni si invertiranno dopo un'ora continua di gioco. Una delusione. La grafica dei personaggi non è proprio quello che mi aspettavo, appaiono spixellati, ma parecchio spixellati; discorso differente per la computer-grafica, di ottima qualità, ma sinceramente ormai sarebbe bizzarro che accadesse il contrario... e poi non si gioca con quella grafica, quindi tutta roba di abbellimento e basta; i fondali e i paesaggi sinceramente sono sullo stesso livello, o forse meno, di quelli visti nelle ultime produzioni Capcom, Konami e Namco.
Ritengo che giochi come Resident Evil e Metal Gear Solid insegnino parecchio, anche se in casi come RE non si tratta di fondali poligonali. Ma ciò che mi ha sconvolto è stata la localizzazione in italiano: porca miseria, ci sono i sottotitoli, non è parlato, ma come si fa a dire che questo è un gran gioco? I miei amici comunque mi hanno fatto notare giustamente che per memorizzare dei dialoghi così lunghi ci sarebbero voluti almeno 6 CD pieni, ma io penso che dato che di CD inclusi ce ne sono ben 4, solo due compact in più avrebbero portato FF VIII ad uno stadio molto più alto di bellezza e comprensione (Metal Gear Solid ci ha mal abituato, sigh, sigh) Vi dico questo perché il fatto principale è la lunghezza dei dialoghi: è assurda, più di un'ora intera per spiegarmi magie, mosse, segreti, carte ed altre cose inutili, con gli occhi che alla fine scambiavano le lettere; e il tutto con una musichetta di sottofondo a mio avviso orribile (e non venitemi a dire che non ho ragione: è ossessionante). Discussa la grafica e il lacunoso sonoro, possiamo passare al fattore più importante, la giocabilità: la vostra valutazione è stata 90, ma mi domando: avete giocato oppure no? Sinceramente ci ho giocato più di un'ora, quasi due, premendo semplicemente croce e qualche volta le direzioni e cerchio, ovvero due tasti in due ore, cose da pazzi, l'adrenalina nel mio corpo era a livelli sotto lo zero. Le battaglie sono di quanto più noioso visto sino ad ora su PlayStation, visto che non si interagisce quasi per niente se non per lanciare un incantesimo o per cliccare su qualche cosa. Si assiste passivi a tutto il gioco con una percentuale minima, molto minima, di partecipazione, e questo, signori miei, è un dato di fatto: non sto inventandomi nulla che non sia stato osservato anche da altre persone. Non fraintendetemi, non sto criticando il gioco in base al vostro giudizio e recensione, anzi, per la verità in parte sì (!! NdD), ma lo sto smontando per il semplice motivo che è stato considerato, osannato come un "capolavoro", parola che, secondo la mia modesta esperienza, è da attribuire ad altri titoli, come ISS Pro Evolution, i vari Tekken e Soul Calibur, Metal Gear Solid e Resident Evil 1 e 2, o, perché no, anche a Driver, Speed Devil, Ready to Rumble e Trick Style. Ovvero titoli che sanno far provare emozioni tali da rimanere soddisfatti e compiaciuti. Un gioco è un gran gioco o addirittura un capolavoro quando all'interno del nostro corpo l'adrenalina comincia a salire, i nostri occhi si sbarrano e la nostra bocca si spalanca! Sì signori, i grandi titoli provocano tutto questo! Provate a pensare a ciò che ogni volta vi accade quando giocate a ISS Pro: vi trovate per esempio sul risultato di 2-2 dopo una miriade di partite che si sono concluse con un pareggio e questa è l'ultima, immaginatevi di segnare il terzo goal, quello decisivo, ebbene, se assomigliaste al sottoscritto e quindi amate svisceratamente i videogiochi, saltereste dalla sedia e urlereste "goal", riempiendo di sberleffi il povero malcapitato avversario con un'adrenalina tale da sollevare una montagna. Stessa cosa accadrebbe giocando a Tekken 3 o Soul Calibur quando la tensione è tale da farci rimanere impietriti davanti alla TV ad aspettare il colpo decisivo.
Ditemi ora, come vi siete sentiti quando avete udito per la prima volta la parola S.T.A.R.S. Pronunciata da Nemesis in Resident Evil 3, oppure quando siete stati inseguiti senza sosta come in un vero film horror? La paura sale ragazzi, "emozioni uniche", che solo il fantastico mondo dei videogiochi può dare. Emozioni e sensazioni che sono diverse da quelle date dal cinema, perché nei videogiochi siamo noi i protagonisti, noi li facciamo vivere, non siamo passivi di fronte all'azione, alla frenesia, come in un film, appunto, o come purtroppo in FF VIII.
Videogames è una parola composta da due parole: la prima è "video", quindi è probabilmente sottinteso che si debba "vedere qualcosa", la seconda è "games", ovvero "giochi", e quindi "fare qualcosa", e dico "fare", "interagire" il più possibile, cosa che non succede, non accade, e questo è un'altra volta un dato di fatto in Final Fantasy VIII.
Non potete invogliare, con certe valutazioni, un ragazzo ad acquistare un simile gioco, dico, non potete. Perché non avete scritto che prima di apprezzare questo gioco (dovete per lo meno "parannoiarvi" per 4, 5 ore di gioco, forse poi incomincerete a divertirvi) (tu ci hai provato? NdD).
I miei amici amanti della serie FF mi hanno invitato a non giudicare male questo RPG solo perché all'inizio è noioso, mi hanno addirittura incoraggiato a continuare a giocare, cosa che sinceramente non ho fatto, poiché non ritengo giusto spendere 120.000 lire per avere un titolo dove, per 4 o 5 ore, bisogna stare fermi davanti al TV scegliendo incessantemente i "sottotitoli" e ascoltando quella musichetta pazzesca. Forse qualcuno, arrivato al terzo CD, incomincerà a divertirsi, ma ci conto poco. Alcuni mi hanno detto di non aver mai visto grafica più bella del gioco in questione. Sinceramente credo che ormai gli spezzoni in computer-grafica si possano trovare ovunque, anche se devo ammettere che in FF VIII sono fantastici, ma quello non è comunque giocare, sono solo filmati in cui non facciamo niente, scene di intermezzo, di stacco, quindi, se permettete, preferisco a queste ultime quelle in FMV di Krazy Ivan e di altri, veri e propri minifilm, con attori veri, in carne ed ossa, molto ma molto meglio di un simil-cartone animato.
Ovviamente mi aspetto una vostra risposta a quanto scritto qui sopra, ma non dimenticatevi di farlo come esperti videogiocatori, che quando giocano "godono" nel giocare, e credo che con FF VIII nessuno di voi (o pochi) abbia goduto abbastanza, come giocando agli altri titoli elencati in questa missiva. In FF VIII l'adrenalina e la tensione non ci sono, e la frenesia e la velocità sono scomparse, perciò spero che la Square realizzi, d'ora in poi, episodi con migliore giocabilità, più azione, il parlato senza scritte, caratteristiche possibili con l'arrivo di console del calibro di Dreamcast e PlayStation 2.
Concludo la lettera dicendovi che sono un vostro affezionato lettore che vi segue dagli albori della rivista e che mi diverto molto a leggere le vostre recensioni. Vi porgo i miei più cari saluti e ringraziamenti.

Davide "il mito" Stoccoro.

Accidenti, ho impiegato due ore solo per digitare questa corposa missiva... Tanto meglio, nel frattempo ho avuto modo di riflettere su cosa scrivere in questa risposta. Come prima premessa ci terrei a precisare che non ho giocato personalmente a Final Fantasy VIII, anche se ho assistito a diverse partite, forse perché, all'età di 26 anni, i miei gusti videoludici sono un po' cambiati: dal momento che non posso dedicare troppo tempo alle partite "per piacere", mi riduco a giocare per bene solo ai titoli che devo recensire, e quando gioco per rilassarmi, quello che cerco è qualcosa di poco impegnativo a livello cerebrale, giochi in cui si comincia a giocare e non si deve pensare troppo, titoli come Quake 2, Quake Arena, Tekken 3 e così via. Quindi potrei asserire che non gioco a Final Fantasy VIII proprio perché voglio azione senza elucubrazione, ed anche io non voglio aspettare svariate ore per immedesimarmi nella parte e acquisire padronanza dei controlli. Ciò nonostante, sono certo che se trovassi il tempo di giocare un po' a FF VIII, la cosa influirebbe sul mio rendimento, ricucendolo allo zero: probabilmente non riuscirei a scollarmi dallo schermo fino alla conclusione del gioco in questione, non facendo nient'altro. Dico queste cose in quanto in passato, periodo in cui disponevo di più tempo libero, adoravo giocare agli RPG... E comunque non sono d'accordo con te quando dici che un film è per forza "meno emozionante" di un videogioco in quanto lo spettatore è passivo. Potrei elencarti molti film, soprattutto di Dario Argento e altri registi horror, in grado di farmi saltare dalla poltrona come se non più di un videogioco. Oltretutto non puoi paragonare FF VIII a Tekken 3 o Metal Gear Solid: già da questo mi viene da pensare che tu, pur sostenendo di aver giocato ad un po' di tutto, ti sia soffermato soprattutto sugli arcade puri, titoli sicuramente differenti da prodotti come quelli appartenenti al genere di Final Fantasy. La valutazione, infine, mi sembra corretta (come ti ho detto ho assistito a molte partire a vari livelli del gioco) per il gioco in questione. E comunque, chi lo è andato ad acquistare facendo affidamento sul nostro giudizio sapeva di che tipo di prodotto si trattava... e chi ama gli RPG ed ha tempo da dedicare a FF VIII non può non apprezzarlo. Fatemi conoscere le vostre opinioni.

(Un'aggiuntina mi va di farla. Stando a quanto dici, i giochi sono buoni solo se fanno scorrere l'adrenalina. Facendo l'esempio di Metal Gear Solid, da te citato più volte, vorrei farti notare come uno dei momenti più belli di quel gioco, e cioè il finale, non preveda la produzione della suddetta sostanza ma ha il suo punto di forza in atmosfere più riflessive anche se comunque intense. Inoltre, anche io non ho giocato a FF8 non avendo a disposizione quella quarantina di ore necessarie a portarlo a termine - prima o poi le troverò - ma stando a tutti i difetti da te descritti parrebbe in buona sostanza uguale al settimo capitolo, che per inciso è uno dei più bei giochi della storia, e quello sì che l'ho finito. Mi stai dicendo che improvvisamente il titolo che mi ha completamente annullato le festività natalizie di un paio di anni fa è brutto perché non è tutto parlato e perché i combattimenti non prevedono l'utilizzo della mia coordinazione oculo-motoria? Sei bizzarro, sappilo. NdMA)

IL RAFFO E' UN MITO?

Stimatissima redazione, un saluto tutti, siete grandissimi (beh, grazie NdD)! Vi scrivo dalla provincia di Torino, mi chiamo Marco, ho 19 anni e possiedo un PlayStation, un Game Boy e un Pentium 200. Dopo le dovute presentazioni, vorrei parlarvi di due cose:

I) Voglio fare il redattore! Con alcuni amici abbiamo deciso di creare una rivista di videogiochi, ma non sappiamo bene come iniziare. Ora vi spiego: abbiamo già scritto delle recensioni su dei fogli (! NdD), però ci mancano delle informazioni: voi (intendo quando avete deciso di creare la rivista) cosa avete fatto? Per favore, potete spiegarci tutto, per filo e per segno? Come ricevete i videogiochi da recensire, come avete trovato una casa editrice, una redazione eccetera? Vi prego di rispondermi, in quanto le nostre intenzioni sono serie.

II) Vorrei sapere qualcosa di più su un mito assoluto: il Raffo! Sei veramente un grande! Mi piace un sacco leggere le tue imprese all'interno delle recensioni, poi le tue battute sono le più originali che abbia mai sentito! Vienimi a trovare, ti offrirò una Birra!

Ora, carissimi amici, vorrei porvi qualche domanda:

1) che fine ha fatto la stupenda saga di Wonderboy? Per Saturn non è stato prodotto nessun gioco della serie... Si vedrà qualcosa per Dreamcast?

2) Si possono ancora ricevere in arretrato i primi numeri di Console Mania? A me servirebbero dal numero 1 al numero 17.

3) Voi giocate ancora con il Mega Drive o il Super Nintendo? Io, a volte sì.

4) Raffo: questa estate vorremmo spedirti una cartolina... Potresti pubblicare il tuo indirizzo sulla rivista?

5) Raffo: che musica ascolti?

Bom, ho finito! Un saluto a tutti!

Marco "Mad Mortigan".

OK, questa è l'ultima risposta prima della mia pausa riflessiva, che impegnerò per dare appetitose lezioni di analisi matematica I... Ma a voi tutto questo potrebbe anche non interessare, quindi arriviamo subito al dunque: se la tua intenzione è quella di pubblicare una rivista non posso esserti molto utile, giacché ci sono molti dettagli che non conosco. In ogni caso ritengo improbabile che voi vogliate autoprodurvi, ovvero pubblicare la rivista di tasca vostra, in quanto, così facendo, dovreste spendere una somma davvero ingente. Se avete una buona idea quindi la cosa migliore è trovare un editore che creda nel vostro progetto e che vi "sponsorizzi". Oggigiorno è tuttavia possibile "scavalcare" tutta questa burocrazia, a patto di pubblicare la propria creazione sul web. In questo caso il servizio dovrebbe essere gratuito per avere la massima affluenza; le spese andrebbero coperte con l'eventuale pubblicità presente sotto forma di banner e altro. Conosco alcune persone che sono riuscite a creare siti che hanno poi riscosso un largo consenso di pubblico... Spero di esservi stato utile.

Passando alla questione Raffo, ho deciso di raccontarvi per la prima volta la verità, tutta la verità, nient'altro che la verità: diversi anni fa ci eravamo prefissati l'obiettivo di aumentare il nostro share con i lettori, per fare questo un team di psicologi, che aveva in precedenza studiato il problema, ci suggerì di aggiungere allo staff redazionale un personaggio "virtuale", la cui immagine estetica venne studiata nei minimi dettagli. Per questo personaggio vennero suggeriti quattro nomi: Donatello, Michelangelo, Raffaello e Leonardo. Questi ultimi, come tutti sappiamo, vennero poi passati alle tartarughe ninja. In ogni caso Raffaello ci piaceva un sacco, ma essendo lo stesso nome troppo lungo, decidemmo di sintetizzarlo nella parola Raffo. Da allora, un manipolo di autori scrive di volta in volta i testi delle recensioni del Raffo, mentre una sua controfigura oculatamente istruita fa il buffone ai vari eventi pubblici.

Passiamo ora alle risposte:

1) chissà, un bel Virtua Wonderboy non sarebbe poi così male...

2) Non conosco le disponibilità di arretrati di Console Mania. La cosa migliore è telefonare in redazione e domandare a chi di dovere.

3) Pur possedendo sia SNES che Mega Drive, preferisco giocare di volta in volta ai rispettivi emulatori.

4) Il Raffo dice "usate pure l'indirizzo della redazione", io invece dico "l'indirizo lo trovate sul muro del bagno". La verità sta nel mezzo.

5) Il Raffo ascolta qualsiasi tipo di musica, purché sia sopra i 120 BPM.

Addio.

QUELLO CHE I CONTADINI NON DEVONO SAPERE...

Egregio Bova, ecco la risposta alla tua ultima proposta! La missiva che hai tra le mani è stata generata come replica alla rubrica postale del numero di Dicembre di CM. Ma veniamo al dunque:

Di ricchezze su idee, son contadino (! NdD). Nella vita di ognuno, hanno blaterato, dicendo su di noi: "non dire al contadino come è buono il formaggio con le pere". Proverbi, proverbi, che cangiano colori di bandiera. Proverbi destinati alla vita naturale, ma proverbi destinati solo ad una vita fantastica (?? NdD). I proverbi condotti per disprezzare la vita di tutti i giorni, ad avvallare consuetudini di stato come "scherza coi fanti, ma non coi santi". Altro proverbio ottimo da rappresentarsi è: "il tempo guarisce tutti i mali". Ad ogni vigilia, è utile pensare: "la notte porta consiglio". Ottimo presagio finale è "Console Mania viene per chi vuol giocare".

Francesco.

PS: "Una parola tira l'altra".

Chi va con lo zoppo impara zoppicare. In questo caso lo zoppo (cerebrale) sono io, ma neanche tu scherzi...

ANNO 2000, TEMPO DI CAMBIARE?

Divina redazione di Console Mania, ciò che mi ha spinto a scrivervi per la terza volta è stata la visione dell'incerto numero dicembrino: perché tutti questi cambiamenti? In realtà chi ne sentiva realmente il bisogno? Vi siete giustificati con l'ormai classica scusa del 2000 alle porte (vi prego, almeno voi distaccatevi, come del resto avete sempre fatto egregiamente, dal piattume che vi circonda). Ma chi lo ha detto che ogni volta, in occasione di eventi così eccezionali (eccezionali? È solo il numero successivo di 1999! L'unica "eccezionalità" era forse l'ipotetico collasso informatico! NdD), sia necessario stravolgere tutto, rischiando di compromettere quello che secondo me era il perfetto impianto della rivista leader del settore?

Voi siete i migliori e di questo ne sono certo, ho avuto esperienze con altre riviste, ma subito ho buttato tutto, in esse infatti non ho trovato quello che voi mi offrivate, e non sto parlando di scoop, di clamorose anteprime o di dettagliatissime e tecnicissime recensioni, quelle bene o male le possono fornire tutti. Dalle vostre pagine (e mi riferisco anche a quelle illeggibili, a causa di una non proprio perfetta impaginazione) uscivano storie, risate per i vagheggiamenti del Raffo, vita di redazione e tanta, tanta amicizia. Non potete quindi immaginare l'ansia che mi assalì quando lessi emozionato l'editoriale di Dicembre nel quale Alex parlava di recensioni diverse! Più brevi ed essenziali!! Meno foto!!! Una rinnovata impostazione dicembrina!!?!? Perché tutti questi sfondi bianchi che impallano gli occhi e danno la sensazione di freddo e di disagio? Dove sono finiti quei coloratissimi sfondi di una volta, che emanavano calore e introducevano l'atmosfera del gioco? Perché ho sotto i miei occhi recensioni fredde e striminzite che non brillano più per il genio dei vostri redattori? Dove sono finiti quei bei "sbrodoloni", nei quali erano sapientemente incastonati dati del gioco, pareri, commenti, pregi e difetti? Ma anche storie, risate e vita redazionale o di tutti i giorni (io sono un possessore di Nintendo 64 e vi posso giurare che leggevo sempre anche le recensioni del PlayStation, perfino quelle dei giochi più insulsi, con il solo scopo di stare un po' con voi e con le vostre peripezie). Per quanto riguarda il "guscio" esterno non ho nessun problema verso innovazioni di ogni tipo (vi prego però di limitarvi alla copertina), in quanto anche voi mi insegnate che il contenuto è quello che conta. Detto ciò vorrei chiedervi alcune delucidazioni sul metodo con il quale voi scegliete le recensioni per il Nintendo 64: più recisamente mi preme sapere se nella vostra testata dedicata al Nintendone inserite recensioni di giochi che poi non compaiono minimamente nelle pagine di Console Mania (che fine ha fatto Shadowman 64, tanto per fare un esempio?). Io credo che su Console Mania dovreste garantire una panoramica completa di tutti i giochi di ogni console, per poi lasciare il compito alle vostre testate satellite, dedicate ad una sola piattaforma, di approfondire con nuove foto, nuovi commenti e recensioni molto più dettagliate. Prima di lasciarvi, vorrei proporvi un'idea su di una nuova rubrica da inserire nella rivista (ne parlai qualche mese fa in una e-mail al Simpatico Leprotto man non ebbi mai nessuna risposta), si tratta di un piccolo angolo dedicato totalmente a dubbi, domande e richieste di aiuto per quanto riguarda il mondo dei videogiochi; spesso infatti capita di rimanere impantanati e non sapere proprio come uscirne. Sono sicuro che voi, dall'alto della vostra competenza videoludica, sapreste senza dubbio venire in nostro soccorso o, addirittura, sarebbe bellissimo che fossero altri lettori a dare i tanto agognati consigli, sarebbe anche un modo per stringere nuove amicizie e scambiarsi impressioni direttamente nelle vostre pagine.

Un saluto dal vostro lettore Paolo "Giugsy" Germini.

PS: Attendo con ansia il PlayStation 2, in quanto credo proprio che porrà un nuovo e duraturo standard nel campo videoludico. Che ne pensate.

Dunque, la "mutazione strutturale" della rivista ci è stata insistentemente domandata da un gran numero di lettori, che, al posto di leggere lunghe recensioni autobiografiche, preferiva trovarsi di fronte a testi più brevi e sintetici. L'anno 2000 c'entra poco o nulla con questo cambio di direzione, diciamo che comunque, per lo meno a livello ideologico, in questo modo si sarebbero cambiate due cose in una volta, l'anno e la rivista! Passando a come vengono selezionati i titoli per Nintendo 64, preferisco passare il testimone a chi sarà (spero) in grado di risponderti...
(In sintesi, pigliamo i titoli più significativi. Rifare la recensione di Shadowman, nello specifico, non sarebbe stato utilissimo - a parte la tecnica il gioco è sempre quello. In teoria questo mese avremmo avuto anche quello per Dreamcast, che però è stato tagliato all'ultimo secondo. Se comunque pensate che le update di questo genere siano utili fatecelo sapere e cambieremo "politica". Per quanto riguarda invece cambi di impaginazioni, lunghezze, fondini ecc come potete vedere ci stiamo "aggiustando" strada facendo, semplicemente abbiamo sentito il bisogno di cambiare qualcosa dopo tanto tempo. Anche qui accettiamo critiche suggerimenti & c, scrivete pure a rulla@xenia.it NdMA)
Mi sembrava di aver replicato alla tua missiva elettronica, in ogni caso esprimo nuovamente qui le mie considerazioni: una rubrica di questo tipo è sicuramente un'idea interessante, ma poco pratica da realizzare su di una rivista mensile come ConsoleMania. Restare bloccati in attesa di aiuto per un mese non è di certo entusiasmante. Molto meglio allora utilizzare strutture più dinamiche, come ad esempio il gruppo di discussione it.comp.giochi. Siete d'accordo?

THE END
In via del tutto eccezionale, ecco per concludere tre simpatiche burlette raccolte casualmente dalla rete:

Due uomini su una mongolfiera si perdono nel deserto del Sahara. Vedendo un vecchio all'ombra di una palma decidono di scendere a chiedere informazioni: "Dove siamo?". Dopo lunghi secondi di riflessione il vecchio risponde: "Su un pallone". "Grazie, signor matematico". Il vecchio, meravigliato, chiede: "Ma come avete saputo che io sono un matematico?". "Per tre ragioni: la prima perché avete riflettuto a lungo prima di rispondere; la seconda perché la vostra risposta è stata molto precisa; la terza perché non serve a niente".

Un medico, un architetto e un avvocato stanno discutendo per stabilire quale fra le loro tre professioni sia la più antica. Decidono di prendere come riferimento la Bibbia e il medico afferma: "Quando Dio estrasse la costola ad Adamo per creare Eva fece un vero e proprio intervento chirurgico, quindi è sicuramente la medicina la professione più antica". Gli risponde l'architetto: "in realtà prima di questo Dio aveva creato il cielo, la terra e le acque. Aveva messo ordine nel caos primordiale, e questo è sicuramente architettura, che quindi, non essendoci prima altro che caos, è la professione più antica.". "Già - dice l'avvocato - ma secondo voi chi aveva creato il caos?".

Un ingegnere si presenta sul posto di lavoro. E' il suo primo giorno... Il principale gli mette una scopa in mano e gli dice: "Ecco, questa è una scopa, come prima cosa potresti dare una spazzata all'ufficio...". L'ingegnere replica: "Una scopa ?!?! Ma guardi che io sono un ingegnere!!!". E il principale: "Hai ragione, scusa, vieni di là che ti faccio vedere come funziona...".

Rabbrividiamo.

Uno sperduto Dave.

PERGIOCO.
I NEGOZI SPECIALIZZATI IN VIDEOGIOCHI

MILANO via SAN PROSPERO 1 MM1 Cordusio - 02 / 86463414
Point MONZA (MI) via CAIROLI 5 ang. c.so Milano - 039 / 360149
MILANO via BORGOGNA 7 MM1 San Babila - 02 / 76006664
Point PAVIA c.so CAIROLI 26/D all'Università - 0382 / 530719
MILANO via ALDROVANDI MM1 Lima - 02 / 29524256
Point FIRENZE via MASACCIO 195/A ang. Buonvicini - 055 / 5047123
ROMA via degli SCIPIONI 109 M Ottaviano - 06 / 39737172
Point VERONA via G. DELLA CASA 10 ang. piazza Simoni - 045 / 8014243
BRESCIA via TRIESTE 4/A angolo X Giornate - 030 / 44654
Point ROMA via MAGLIANO SABINA 26/28 p.zza Vescovio - 06 / 86211864
LUGANO (CH) q.re MAGHETTI 20 centro storico - 0041 / 91 / 9213848
VENDITA PER TUTTA ITALIA Consegne celeri con corriere 02 / 29524256

www.pergioco.com
PERGIOCO

Videogiochi 100% PlayStation NINTENDO 64
DreamCast Game Boy & color
PC CD ROM VIDEOGAMES Hardware DVD
FILM ITA - USA Home Theatre

D'Avino & Micheletti SMDgrafica@planet.it
THE GAMES machine
La sicurezza di una struttura temprata dal tempo
OGNI MESE IN EDICOLA
DA XENIA EDIZIONI

TUTTE LE INFORMAZIONI SULLA LINEA GRAPHIC KIT SONO DISPONIBILI AL SEGUENTE INDIRIZZO INTERNET:
http://www.dbline.it/mhtm/grapkit.htm
Db-Line
LA GRAPHIC KIT MANIA
STA CRASH ENDO!!
Graphic Kit®
SCEGLI IL TUO FANTASTICO KIT ADESIVO IN PVC E PERSONALIZZA LA TUA PLAYSTATION.
I KIT SI APPLICANO VELOCEMENTE, NON GENERANO BOLLE, SONO RIMOVIBILI E NON LASCIANO RESIDUI DI COLLANTE ADESIVO SULLA CONSOLE.
A SOLE
L. 24.900 !!
DISTRIBUITO IN ESCLUSIVA DA:
Db-Line
Db-Line SRL - VIA ALIOLI E SASSI 19
21026 GAVIRATE (VA) ITALY - TEL. 0332/749000
TEL. RIVENDITORI 0332/749050 FAX 0332/749090
INTERNET: http://www.dbline.it - e-mail: info@dbline.it
PlayStation
PROMO VIDEO VIDEOGAMES DISTRIBUZIONE
PRODOTTO REALIZZATO DA:
Promo Video S.r.l.
http://www.promovideo.it
e-mail: zpromo@tin.it
TM
CRASH BANDICOOT™ & © 1999 UNIVERSAL INTERACTIVE STUDIOS, INC. LICENSED BY UNIVERSAL STUDIOS. LICENSING, INC. ALL RIGHTS RESERVED. OCO BANDICOOT™, DR. NED CORTEX™ & © 1999 UNIVERSAL INTERACTIVE STUDIOS, INC. LICENSED BY UNIVERSAL STUDIOS. LICENSING, INC. ALL RIGHTS RESERVED.
NOMI E MARCHI CITATI SONO DI PROPRIETA' DEI LEGITTIMI AVENTI DIRITTO.

Guillemot

HORSE POWERED.

Official Licensed Product

Ferrari

SHOCK² RACING WHEEL

Il volante in grado di offrire le migliori sensazioni per una guida sportiva sulla tua PlayStation™:

- 2 leve del cambio digitali, come quelle adottate da Ferrari
- 2 leve e 2 pedali analogici: accelerazione e frenata progressive. Funzioni R1 e R2
- 2 potenti motori nell'impugnatura, per ricordarti di avere un bolide tra le tue mani
- Struttura di fissaggio dotata di 4 ventose e di un morsetto centrale, per incollarsi all'asfalto
- Puoi scegliere fra 3 modalità di gioco: Digital, Shock² (Analog + compatibile Dual Shock™) e Negcon™, per una completa libertà di guida

Disponibile anche in versione **PC**: Racing Wheel & Force Feedback Racing Wheel.

www.guillemot.com

UBI SOFT S.p.A.: Viale Cassala, 22-20143 Milano (Italy)
Tel: 00 39 02 83 312 1 - Fax: 00 39 02 83 312 300

Shock² Racing Wheel™, Force Feedback Racing Wheel™ e Racing Wheel™ sono marchi registrati di Guillemot Corporation. Ferrari & Ferrari F550 Maranello sono marchi registrati di Ferrari Idea S.A.. Tutti i diritti riservati. Tutti gli altri marchi riconosciuti nazionalmente ed internazionalmente sono registrati ai rispettivi proprietari. Le immagini sono indicative. Contenuti, specifiche e design sono soggetti a modifiche senza precedente comunicazione e possono variare da una nazione all'altra.